

VERSCHIJNT 6x PER JAAR
JULI / AUGUSTUS 1995
FL. 7,95 / Bfr. 155

SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC (MS-DOS / Macintosh) / Amiga
CD-ROM / CD-I / 3DO

NR. 32

CD-I:

CHAOS CONTROL
Schitterend vlieg- en schietwerk
LINGO
Bekend van TV

X-COM TERROR FROM THE DEEP

- The Perfect General 2
- Stone Prophet
- Kingdom The Far Reaches
- Bioforge
- Stalingrad
- Pizza Tycoon
- Super Karts
- Psycho Pinball
- Jungle Strike
- USS Ticonderoga

3DO:
Panasonic FZ-10
en 5 spellen.

JAGGED ALLIANCE

STRATEGIE VAN TOPKLASSE!!

EEN ECHTE INTERACTIEVE SPEELFILM:



computercollectief NIEUWS

Import en distributie van computerboeken & software — juni 1995

World Wide Web

CC nu ook op WWW!

Groningen.
Sinds mei 1995 is kan je onze catalogus op het World Wide WEb vinden onder deze URL:

Meer dan 5000 artikelen op //www.ivg.com/cc

`http://www.ivg.com/cc.`

Momenteel kan je systematisch op onderwerp zoeken. Tevens is er een overzicht van de nieuw binnengekomen artikelen. Laat ons weten wat je ervan vind en hoe je denkt dat het beter zou kunnen. Voor en over het Internet en het World Wide Web verkopen wij o.a. de volgende artikelen:

modems

US-Robotics SportSter 28K8	579
US-Robotics Courier V.34	1049

Internet-access software

EuroNet Internet Kit *Windows of Macintosh*	159

enige Internet-boeken

Internet, gids v netwerken	19,90
Internet voor Dummies	45
Wegwijzer Internet, 2de druk *met 2 diskettes met Internet software*	37,50
Internet Yellow Pages 1995	59
Teach Yourself Web Publishing with HTML in a Week	55
Running a Perfect Web Site	79
Using NetScape	45

Spel CD-ROM TOP 10

1	Flight Simulator 5.1 CD	89
2	Full Throttle	79
3	Dark Forces	79
4	SimTower	99
5	BIOFORGE	129
6	EUROPE I Scenery	89
7	Psycho Pinball	79
8	MYST	99
9	Las Vegas Scenery	99
10	Wing Commander III	139

Spel 3.5"-disk TOP 10

1	Flight Simulator 5.1 3.5"	75
2	EUROPE I Scenery 3.5"	89
3	Las Vegas Scenery 3.5"	99
4	Caribbean Scenery	49
5	Simcity 2000 Urban renewal	49
6	Lion King	89
7	Transport Tycoon Scenario	69
8	TIE Fighter	109
9	TIE Fighter Campaign 1	59
10	Japan Scenery disk	49

*** kort *** nieuws ***

Microsoft Flight Simulator 5.1 CD-ROM (f 89, met meer scenery) of floppy (f 75) • **Microsoft** WINE Guide, een prachtige CD-ROM voor de wijnliefhebber (f 89) • nu ook een drietal **VBX controls** in ons pakket: CHART FX 3.0, Imageknife VBX 1.3 en VB Tools 4 • **MOO-TIFF CD-ROM**, A Port of Motif for Linux (f 249) • **PeopleScheduler Plus**, professional workforce scheduler for Windows (f 299) • **SPSS 6.1 for Windows - Student Version** (f 249) • **Asymetrix 3DF/X 1.0**, Drag and Drop 3D for Windows op CD-ROM (f 199) • **Lotus ScreenCam 2.0** (f 149) • **Norton Commander 5.0 NL** voor DOS (f 219) • **Domus nieuws:** Quick-Ex, uw Windows vuilnisman (f 49,95); Fax Designer (f 49,95); Posttarieven 1995 voor Windows (f 39,95); Oorkondedrukkerij (f 49,95); Visitekaartjesdrukkerij (f 49,95) • **Launch Pad** - Kid safe desktop for Windows (f 129) • **CompuServe** Value Pack voor Windows (f 89); • **Mosaic** in a Box (f 119) • **WebAuthor** for Word for Windows 6 (299) • **Oxford** compendium CD-ROM, Dictionary, Thesaurus etc (f 199) • **How your Body Works** CD-ROM (f 99) • **Exploring our Solar System** CD-ROM voor Mac/Windows, award winner/ages 9 and up (f 89) • **Fellini** CD-ROM (f 99) • **Mondrian** CD-ROM/CDi (f 79) • Multimedia **BIBLE** CD-ROM, based on King James (f 99) • Multimedia **CATS** CD-ROM (f 89) • Multimedia **DOGS.**

Al onze artikelen zijn verkrijgbaar bij:

- **F10 Boeken en Software**, Oosterkade 9, 9711 RS Groningen, tel 050 - 123451
- **Martello's Software Centre**, Zijlweg 59, 2013 DC Haarlem, tel 023 - 315505
- **Computerwinkeltje Mechelen.** M.Sabbestraat 39, Mechelen België, tel 015 - 206645 fax 015 - 207332
- **Computerwinkeltje Brugge.** Moerkerksesteenwg 241, Brugge, België, fax 050 - 361655

of via een van de andere computercollectief dealers in Nederland, waaronder onze winkel
computercollectief
Amstel 312, 1017 AP Amsterdam
fax postorders 020-6226 668
's maandag gesloten

Prijswijzigingen voorbehouden Prijzen incl BTW

WP/Win

Spectaculaire Novell actie met WordPerfect 6.1 voor Windows op CD-ROM.
Deze CD-ROM bevat:

- complete versies van WordPerfect 6.1 voor Windows in het Nederlands, Engels, Frans en Duits
- 12 taalmodules, Internet Publisher
- documentatie op CD-ROM
- OS/2 integratie, 500 ClipArts

Prijs f 299

Nederlands distributeur voor o.a.: Dynamix, Electronic Arts, Origin, Microsoft Press, Sierra, Software Toolworks, Mindscape en subLogic

3D ATLAS

A Multimedia Expedition to Understanding the Planet Earth
van Electronic Arts

Fantastische 3D ATLAS op CD-ROM voor de Macintosh nu ook voor de PC beschikbaar

f 139,-
(Mac-versie f 189,-)

Thousands of satellite images, thousands of statistics, and dozens of visually compelling multimedia exhibits combine to make this the most educational and engaging atlas ever for your home, school, or office. From the top of Everest to the bottom of the Aleutian ocean trench, zoom in through nine levels of detail.

Windows 95 komt eraan, ben je er klaar voor?

Zoals iedereen nu wel weet kunnen we ons binnenkort verheugen op een nieuwe Windows-versie. Je kan je nu al inlezen in alle aspecten van Windows 95:

Windows 95 boeken:

Zicht op Windows 95	29
Introducing Windows 95	29
Understanding Windows 95	55
Unveiling Windows 95	55
Windows 95 Preview User's Guide	55
Your Windows 95 Consultant	45
Unauthorized Windows 95 NL	89,95
Windows 95: A Programmer's Case Book + CD-ROM	89
Animation Techniques in Win32	79
Inside Windows 95	55

Under A Killing Moon (4 CD's) tijdelijk f 75



Zolang de huidige voorraad strekt is dit fraaie, vier CD-ROM's beslaande adventure verkrijgbaar voor slechts f 75,-. Onnodig op te merken dat de voorraad beperkt is.

catalogus & CC-CD nr 3

Begin augustus komen onze gratis zomer 1995 catalogus en CC-CD nr 3 (*f 10,-*) uit. Je kunt ze nu alvast bestellen.

☐ Stuur mij de gratis catalogus ☐ Ik bestel ook CC-CD nr 3 a f 10,-



Naam __________

Adres __________

Software Gids

Stuur naar: computercollectief, Amstel 312, 1017 AP Amsterdam
of fax naar 020 - 622 6668

SOFTWARE GIDS
ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

Software Gids nr. 32 juli/augustus 1995
Nummer 33 verschijnt begin september 1995

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Frank Buurman.
Henk Riemersma.
Erik Sonnega.
Martijn van Glabbeek.
Peter Postma.
Bas Janssen.
Onno Kubbe.
Douwe Bergsma.
Arjan Dasselaar.
Henk Meppelink.
Martijn van Gessel.

Commerciële advertenties,
inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

VOORWOORD

PC BIJ HET BIER

We hebben wel eens voor de grap gezegd, dat het niet lang meer zou duren voor we de computers bij de supermarkt tussen de thee en de koffie zouden kunnen vinden of dat we met de margarinezegeltjes voor een PCtje kunnen sparen. Welnu, het is zover. Enige tijd geleden kon je bij de supermarktketen van de Aldi een heuse 80486DX2/66 machine aanschaffen. Dit apparaat was inklusief monitor, software, etc. en stond naast de kratten bier bij diverse Aldi-vestigingen. Nu de margarinezegeltjes nog.

..... DAEDALUS PATCH ..... DAEDALUS PATCH ..... DAEDALUS PATCH ..... DAEDALUS P

Op pagina 22 en 23 kun je mijn recensie en m'n ervaringen met DAEDALUS ENCOUNTER lezen. M'n probleem met de foutmelding en de SAVE-file is door het softwarehuis Mechadeus in behandeling genomen en hiervoor is inmiddels een patch uitgebracht. Nu lijkt een kopie van de SAVE-file mij nog steeds wenselijk, maar in ieder geval is de kans nu kleiner dat er iets mis gaat. De naam van de file is DAEDFIX1.ZIP en wij hebben 'm ingeladen bij Compuserve in het Gameapub Forum onder 'other publishers'. Dit is hetzelfde 'adres' waar de patch voor Macintosh te vinden is, die in de recensie genoemd wordt. Deze patch lost meteen een paar andere problemen op, waaronder de in de bespreking genoemde kwestie van de Hard- en Easy-modes. Tevens vinden we enkele aanpassingen voor audio-problemen met een aantal geluidskaarten.

Omdat we toch bezig waren hebben we meteen naar wat andere patches gezocht. Interessant is de patch voor AEGIS, welke tevens een technical support manual meekrijgt. Verder zijn er patches voor DARK LEGIONS voor gebruikers van andere geluidskaarten dan Adlib en Soundblaster, voor de CD-ROM versie van MENZOBERRANZAN, voor FIRST ENCOUNTERS, FRONTLINES, en GABRIEL KNIGHT (apart voor CD en diskette).
Draaien programma's bij jou probleemloos, dan heb je uiteraard geen patches nodig.

THE PERFECT GENERAL 2

Dit programma (zie pagina 38) draait goed, maar er zijn enkele scenario's waarin een foutje zit. Hiervoor komt een patch.

CRASH ..... KART CRASH ..... KART CRASH ..... KART CRASH ..... KART CRASH ...

Op pagina 27 kun je m'n ervaringen met SUPER KARTS lezen. Toen ik de harddisk, van de computer waarop het spel in het geheel niet wilde draaien, ging bijwerken bleek de directory van dit programma niet weg te branden. Het DOS-programma SCANDISK gaf bergen foutmeldingen en kon de problemen niet herstellen. DISKFIX van PC-TOOLS heeft de boel uiteindelijk opgeruimd en gerepareerd.
Karting is dus echt een gevaarlijke sport.

Alfred.



GUILTY

Softwarehuis: Psygnosis.
Min. 80386/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Gravis Ultrasound.
Richtprijs: FL. 139,95

Ook uitgebracht op 3.5" HD diskettes. Vrije ruimte nodig op harde schijf is dan 20 Mb, bij de CD-ROM is dit 2Mb.

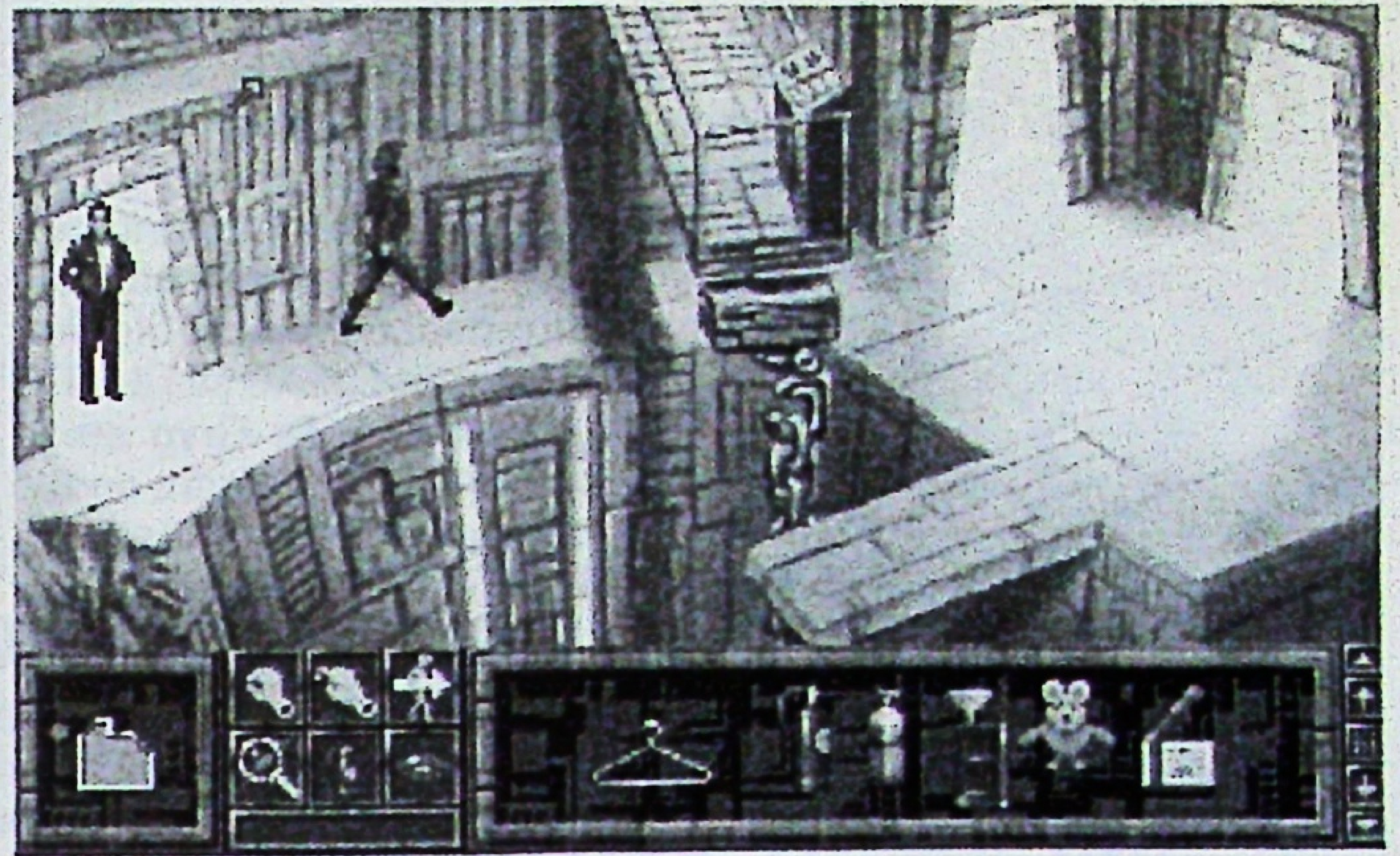


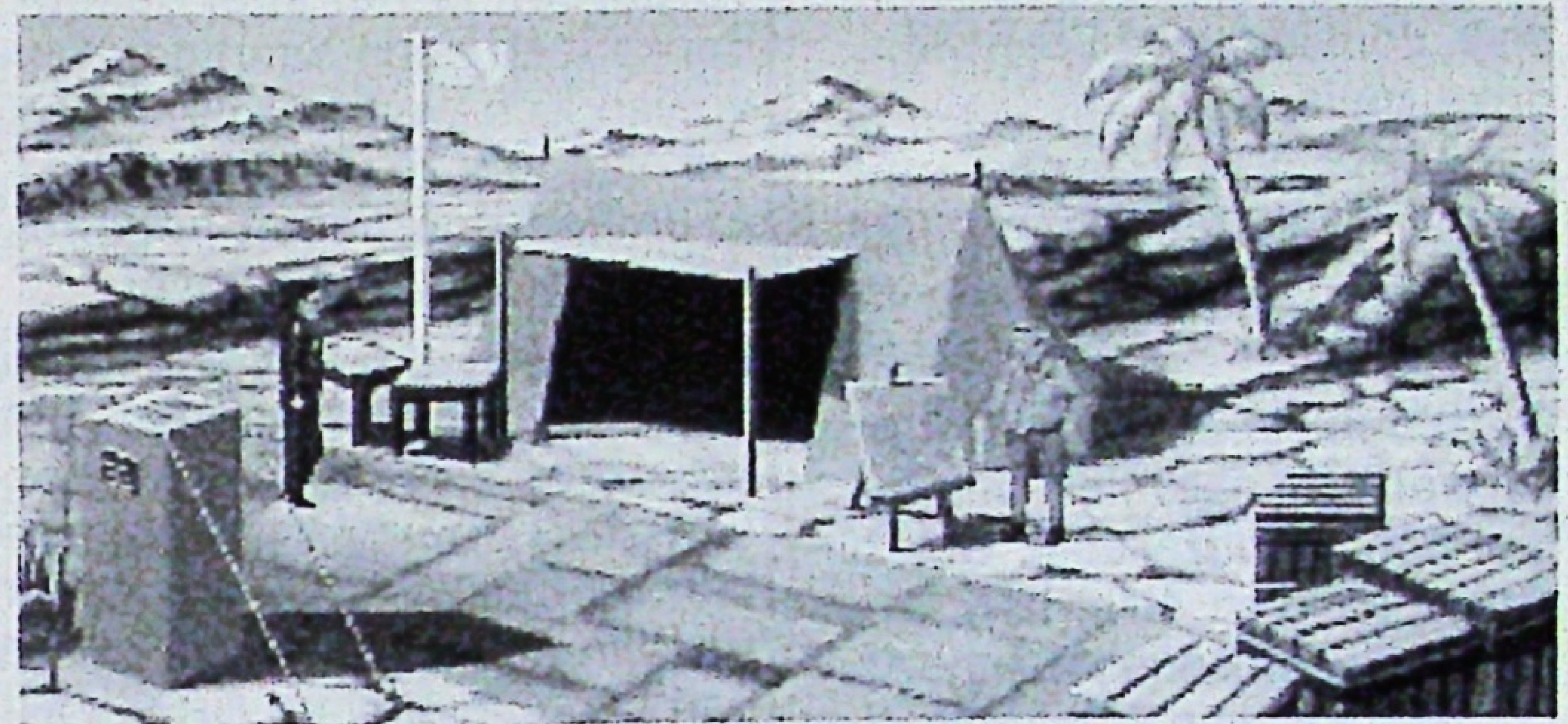
GUILTY wordt geleverd in een nette doos met daarin de handleiding (alleen in de Engelse taal geschreven), een informatieboekje over de hoofdrolspelers, een poster, een schoonmaak diskette en natuurlijk de CD. Deze zit jammer genoeg verpakt in een papieren hoesje.

GUILTY is een grafisch adventure in de stijl van BENEATH A STEEL SKY (zie Software Gids nr. 26). Ook hier is het de bedoeling voorwerpen te zoeken, eventueel te combineren, en op de juiste plek te gebruiken. Dit spel speelt zich af in de toekomst. Het leuke is dat je Guilty kan spelen op 2 manieren, nl. als YSANNE ANDROPATH of als JACK T. LADD. Ysanne is een agente van de federale politie, terwijl Jack in de politiedossiers bekend staat als crimineel. Speel je het spel als Ysanne, dan is het de bedoeling om Jack (die jij gevangen hebt genomen) terug te brengen naar de gevangenisplaneet. Kies je echter voor Jack, dan is het de bedoeling om te ontsnappen. Je hebt dus twee adventures in één, althans volgens de beschrijving op de achterkant van de doos.

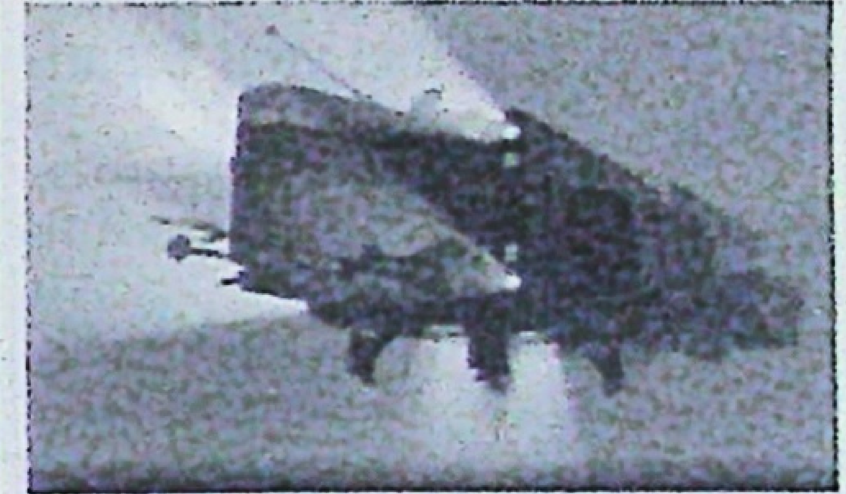
Het spel begint met een intro waarin we getuige zijn van een overval op een geldwagen, gepleegd door Jack en een koe. Tijdens de overval komt de federale politie in een ruimteschip ten tonele. Jack wordt gearresteerd en in een cel van het ruimteschip gegooid. Heb je gekozen om Jack te spelen, dan is je eerste zorg om uit die cel te komen, om daarna te zorgen dat je er niet meer in komt. Heb je gekozen om Ysanne te spelen, dan krijg je van de pratende boordcomputer een opdracht. Zo gaat het in principe het hele spel door. Heb je een opdracht geklaard, dan krijg je van de boordcomputer een andere.

De lokaties die bezocht worden lopen uiteen van een ijsplaneet, waar je moet proberen uit te zoeken waarom de bewoners er niet meer zijn, tot aan een gokplaneet waar je moet bewijzen dat er vals wordt gespeeld. Althans indien je gekozen hebt voor Ysanne.
Voor Jack is de eerste opdracht anders. Hij moet op de ijsplaneet een gasfles zien te vullen, omdat het ruimteschip anders geen gebruik kan maken van de hyperspace.
Zoals ik al schreef verschillen de opdrachten van de hoofdrolspelers, terwijl de planeten en de lokaties op die planeten (bijna) hetzelfde zijn. Om dan te spreken van twee verschillende adventures is sterk overdreven. Ik denk dat de verschillen van dien aard zijn dat je niet echt van twee adventures kunt spreken.

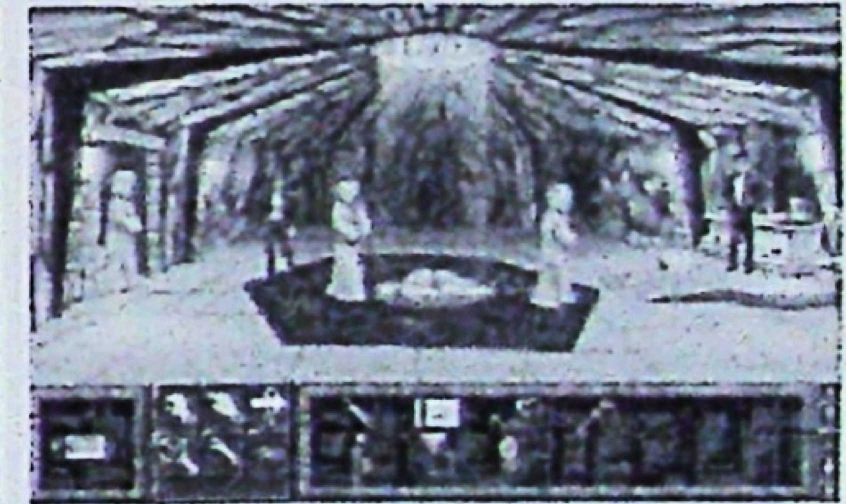












BEELD EN GELUID

Grafisch ziet het spel er niet al te modern uit, met uitzondering van de tussenstukjes die je te zien krijgt indien je een opdracht volbracht hebt. Maar ik ben van mening dat de grafische achterstand dit spel niet nadelig beïnvloedt. Ik heb er in ieder geval toch wel plezier van gehad.
Het aktiescherm neemt ongeveer 4/5 van het beeld in beslag. Aan de onderkant bevindt zich een balk, waar continu de spullen zichtbaar zijn die je bij je draagt. Links van het midden van de balk zijn de aktie-iconen, zoals "get", "use", "search", enz.. Helemaal aan de linkerkant bevindt zich een soort plattegrond, waarop met pijltjes aangegeven wordt welke uitgang je kunt nemen.
Vindt er een conversatie plaats, dan zijn niet alleen de stemmen te horen, maar tevens verschijnt er een tekstballon in beeld. De stemmen kun je indien gewenst uitzetten en de teksten langzamer of sneller laten verlopen. Verder maakt het spel gebruik van Engelse humor, zoals we die kennen van Monkey Island. Verwacht echter niet te veel van deze humor. De één zal zijn wenkbrauw optrekken, terwijl de ander binnensmonds een giechelend geluid produceert.

KONKLUSIE

GUILTY is een adventure voor jong en oud. De besturing is vriendelijk en eenvoudig. De humor is voor de één irritant terwijl de ander er wel om kan lachen, maar dat is altijd met humor.
Grafisch loopt het spel achter, maar dat is hier niet storend of vervelend. Degenen die verslaafd zijn aan spellen als MONKEY ISLAND, BENEATH A STEEL SKY, e.d. kunnen dit spel best proberen. Rest mij nog een opmerking: diverse computerbladen hebben dit spel natuurlijk ook gerecenseerd. Het viel mij op dat de één dit spel de grond in schreef, terwijl de ander het de hemel in prees. Waar dit aan ligt, ik weet het niet. Wat mij betreft ligt de waarheid in het midden, behalve dan als het gaat om de prijs. Die is gewoon belachelijk hoog.

Erik Sonnega.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



LOST EDEN

Softwarehuis: Cryo.
Min. 80486SX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk, double speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster(PRO) en compatibles.
Richtprijs: FL. 99,=

Een doublespeed CD-ROM drive wordt aanbevolen, maar is niet echt noodzakelijk. Ook bij de aanbevolen 4Mb. heb ik zo mijn vraagtekens, aangezien het spel op mijn 4Mb.-machine prima liep met 3Mb. vrij geheugen (1Mb. gebruikt voor Smart-drive).



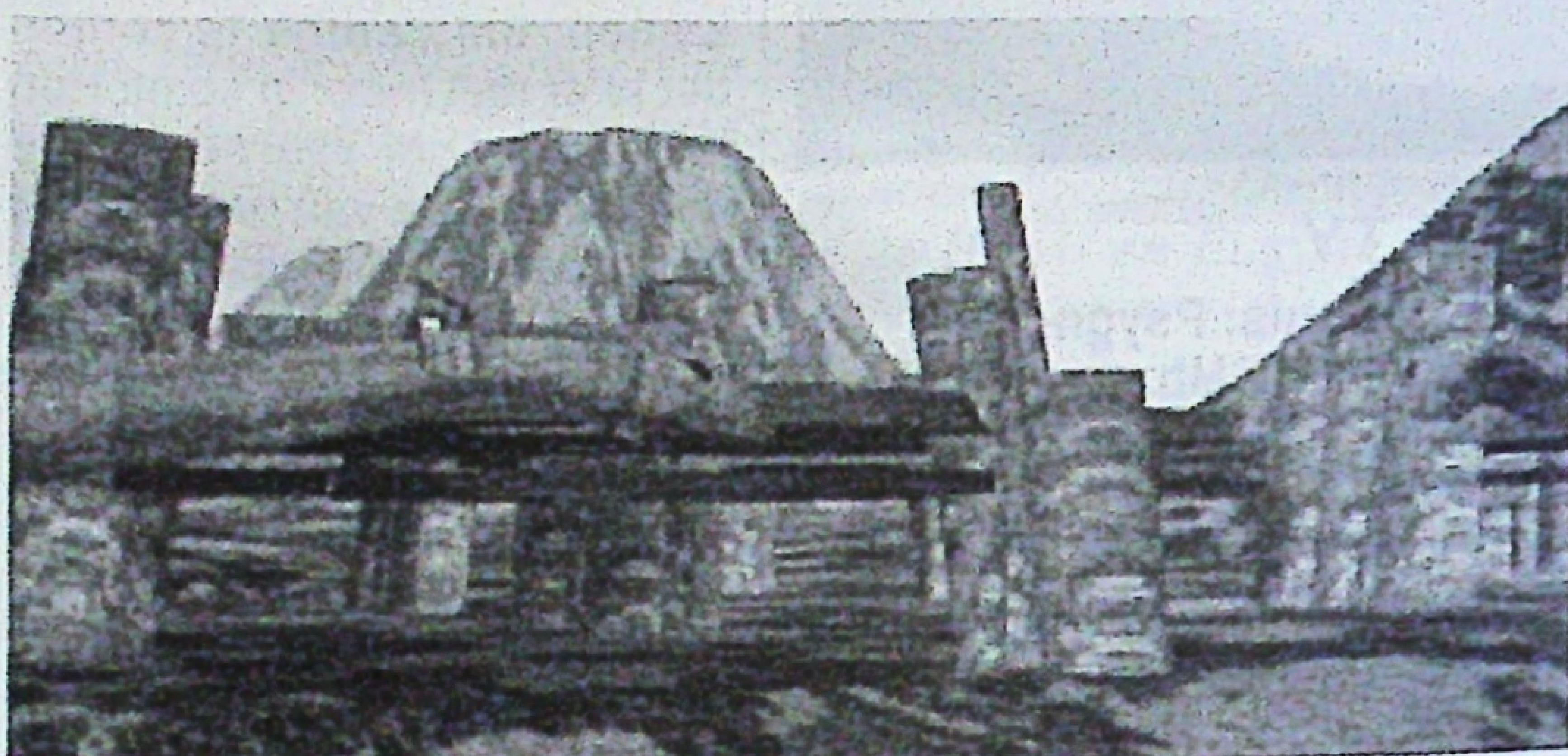
"Wind je maar niet al te zeer op over de doos", schreef Alfred in een begeleidend briefje, toen hij me dit spel ter recensie aanbood. Dat zal ik dus ook maar niet doen. Geen vuil woord dus over het compleet overbodige stuk karton dat om deze CD zit, en ook geen opmerkingen over het feit dat dit spel best in een CD-doosje had kunnen passen. Waarom zou ik me er druk over maken? Per slot van rekening is er toch meer dan genoeg bos op deze aardkloot... (Wil een zekere hoofdredacteur over veertig jaar niet bij mij komen klagen over ademnood?) Het neemt allemaal niet weg dat het spel zelf best aardig is. Bijzonder aardig zelfs, al hadden de makers wel wat duidelijker op de doos mogen vermelden dat het hier gaat om een programma voor de absolute beginners en kinderen ("vanaf zes jaar", volgens Virgin, persoonlijk lijkt "vanaf acht jaar" me een betere keuze). Goed, het staat er wel, maar alleen op een bijzonder miniem embleempje dat door de doorsnee basisschoolleerling gegarandeerd over het hoofd wordt gezien.

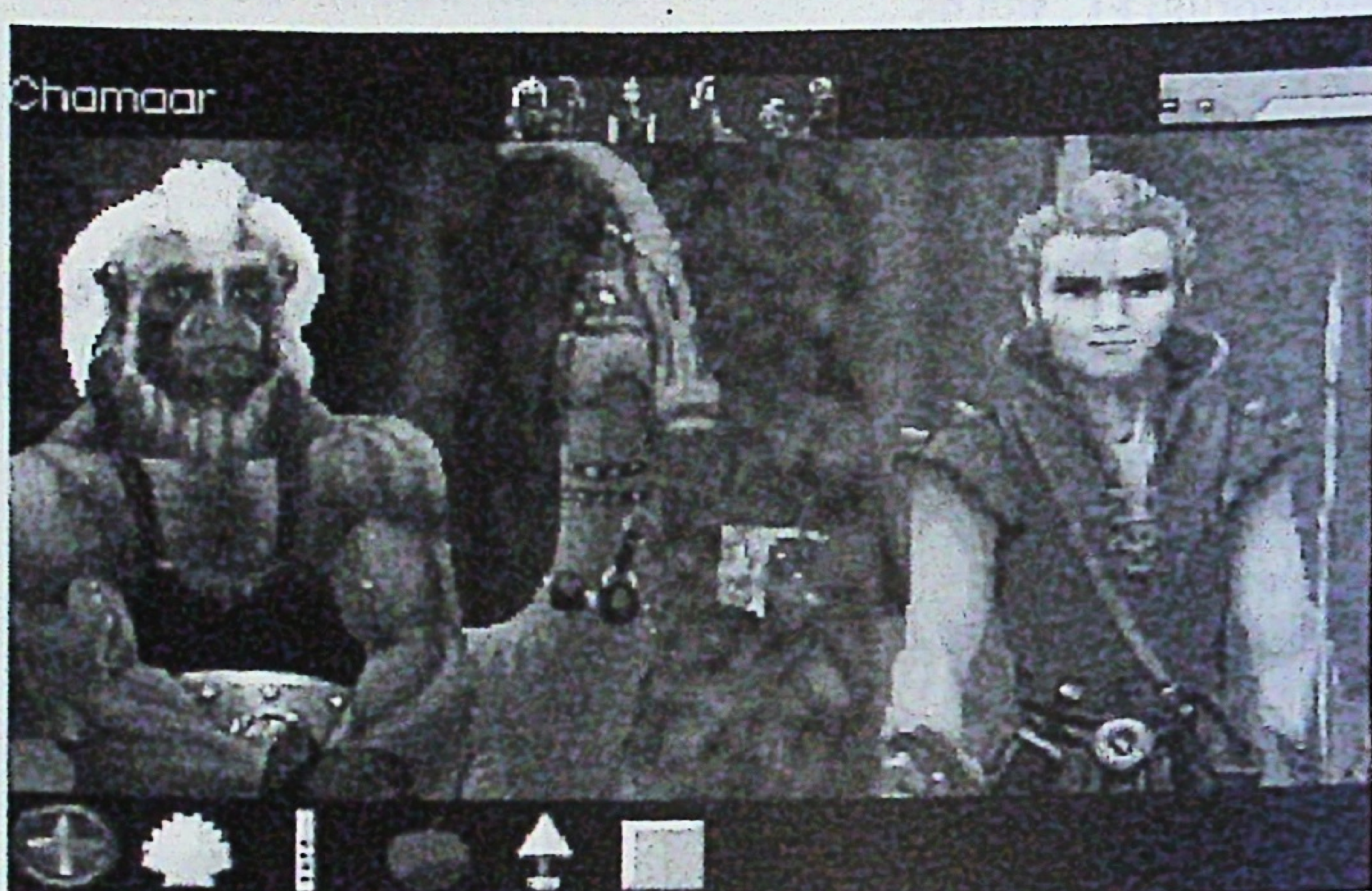
Val je in die categorie van beginners of jeugd, dan is dit een prima manier om eens kennis te maken met grafische adventures en strategiespellen. Alle andere computerliefhebbers kunnen meteen afhaken. Het adventure-deel is nog makkelijker dan dat van DRAGON LORE (een produktie die Cryo enige maanden terug uitbracht en die behoorlijk wat kritiek kreeg van ondergetekende) en de strategische componenten zijn feitelijk niet meer dan verkapte adventure-elementen. De combinatie is weliswaar bijzonder goed geslaagd, maar voor gevorderden is het spel desondanks toch geen aanrader. Die voelen zich waarschijnlijk goed bekocht, als ze na een of twee avondjes doorpezen het spel ten einde hebben gebracht.

Inmiddels heb ik geluiden gehoord als zou LOST EDEN een opvolger zijn van DRAGON LORE. Dat misverstand dient hier ter plekke uit de wereld te worden geholpen: de verhalen van LOST EDEN en DRAGON LORE sluiten totaal niet op elkaar aan, de spelopzet is volledig anders en bovendien bevat DRAGON LORE geen strategie. Daar komt nog bij dat de opbouw van LOST EDEN weliswaar bijna net zo lineair (je hebt geen keuzevrijheid, maar moet een bepaald rijtje handelingen stipt volgens het script afwerken) is als die van DRAGON LORE, maar omdat de programmeurs je in de waan laten dat je die vrijheid wel hebt, speelt LOST EDEN stukken aangenamer dan DRAGON LORE. Als dit spel dan al met andere Cryo-programma's vergeleken moet worden, dan valt, wat mij betreft, de keuze op Dune (1). Al met al is LOST EDEN gewoon een veel beter spel dan DRAGON LORE.

Hoewel ik hiervoor betoogd heb dat het spel zo geweldig leuk is voor kinderen, is er een klein probleempje: de taalbarrière. Een Nederlands kind van acht beschikt meestal niet over dezelfde Angelsaksische woordenkennis als een Engels kind van dezelfde leeftijd, en dus zal er een beroep op een volwassene moeten worden gedaan om de respectabele lappen tekst die op het scherm komen (en door de speakers schallen) te vertalen. Vanaf deze plaats past daarom een beroep op de Nederlandse importeur van dit spel. Het is mogelijk om dit programma te voorzien van ondertitels, maar het keuzemenu biedt alleen de Engelse taal aan. Er is echter ruimte voor veel meer talen (tenminste, zo









lijkt het), en het moet dus niet al te veel moeite kosten om ook voor de Nederlandse taal een dergelijke ondertitelingsmodule toe te voegen. Wanneer dat eenmaal is gebeurd, dan beschikken we ongetwijfeld over één van de leukste spellen, die er op dit moment zijn voor kinderen. Want aan alles is te merken dat aan Lost Eden veel tijd en zorg is besteed.

Dat blijkt alleen al uit de prachtige, gerenderde animaties die je om de haverklap tegenkomt, om te beginnen bij de schitterende intro van zo'n tien minuten. Daarin legt Eloi, een pterodactylus op leeftijd, uit wat er van de speler precies wordt verwacht. Want zoals gebruikelijk is het bij aanvang van het spel een zootje op de wereld.

Het gaat dan in dit geval om de wereld van vele honderden miljoenen jaren terug. (Dat de mens pas enkele miljoenen jaren geleden verscheen en zich toen langzaam ontwikkelde van aap naar de huidige homo sapiens wordt maar even vergeten, maar goed, het is een spelletje.) Dinosauriërs en mensen leven gebroederlijk danwel ge-



zusterlijk samen op de aardkloot, totdat een tyrannosaurus rex met de naam Morkus Rex (origineel...) het in zijn bolle hoofd haalt om de wereld te veroveren.
De samenwerking tussen dino's en mensen sneuvelt. Door de onderlinge verdeeldheid weet Morkus Rex steeds meer land te veroveren, totdat er maar één veilige plek op Aarde overblijft: de citadel Mo. Daar woont de oude koning Gregor met zijn zoon Adam (ondanks het vroege tijdstip in de menselijke geschiedenis heb ik geen Eva kunnen ontdekken).
Het spel begint op de dag van Adam's 'Coming to Age', oftewel: zijn volwassenwording. Adam mag meteen hard aan het werk, want in tegenstelling tot zijn oude vader wil de troonopvolger het geweld van Morkus Rex niet lijdzaam over zich heen laten komen. Adam gaat daarom op zoek naar het geheim van de Architect die de oorspronkelijke Citadel bouwde. Als hem dat gelukt is, kunnen eindelijk ook andere volkeren bescherming zoeken, waarna Adam mag proberen om Morkus Rex in de verdediging te drukken.
Dat hiervoor de nodige moeite gedaan moet worden, spreekt vanzelf. Gelukkig beschikt Adam over een muisbediening, zodat tijdens het spelen het toetsenbord geen enkele keer aangeraakt behoeft te worden. De handleiding geeft duidelijk uitleg over hoe het spel werkt, maar deze is feitelijk goeddeels overbodig omdat de bediening zeer intuïtief werkt.
Aan de rij pluspunten komt nog even geen einde. Want bijzondere vermelding verdient de muziek. Zelden, herstel: nooit, heb ik bij een spel muziek gehoord die zo goed was als bij Lost Eden. Eindelijk eens geen componist die je verveelt met Clayderman-achtig pianogepingel via de Soundblasterkaart, maar eentje die muziek brengt, die sfeerversterkend werkt en de kwaliteiten heeft van goede filmmuziek: compositioneel bepaald niet complex, maar wel pakkend.

DE KOFFER

Nee Arjan, je hebt niks te klagen met je doosje, want ik heb hier een heuse kartonnen koffer van 35x26x5 cm. met een kunststof handvat en een full-color omslag. In deze koffer rammelt een cd-doosje... echt waar, dat is alles. Geen documentatie, geen reclamefolders, verder niks!
Het pakket heet SPECIAL EDITION 4 PACK (en nu gaat Arjan helemaal uit z'n bol) ***VOLUME ONE*** (er komen er meer) en wordt uitgebracht door Gremlin. Op de CD staan de volgende spellen: ZOOL 2, SPACE CRUSADE, LOTUS 3 en PREMIER MANAGER 2.
ZOOL 2 is beschreven in Software Gids nr. 30 en dat spel is gewoon goed. Ook goed is PREMIER MANAGER 2 (zie Gids nr. 26). SPACE CRUSADE is aardig maar achterhaald (zie Gids nr. 16). LOTUS 3 heb ik beschreven voor de Amiga, maar de PC versie is ronduit slecht. Het zijn 4 totaal verschillende spellen, dus de kans is klein dat je ze allemaal leuk vindt. ZOOL 2 is eerder goedkoop uitgebracht en LOTUS 3 is erg slecht, dus voor de prijs van FL. 79,95 is het allemaal wat magertjes, of je moet koffertjes verzamelen.

Bij deze recensie geen afbeelding, want onze scanner is te klein voor koffers.

Zo, benieuwd waar Arjan volgende keer mee komt.

Alfred.

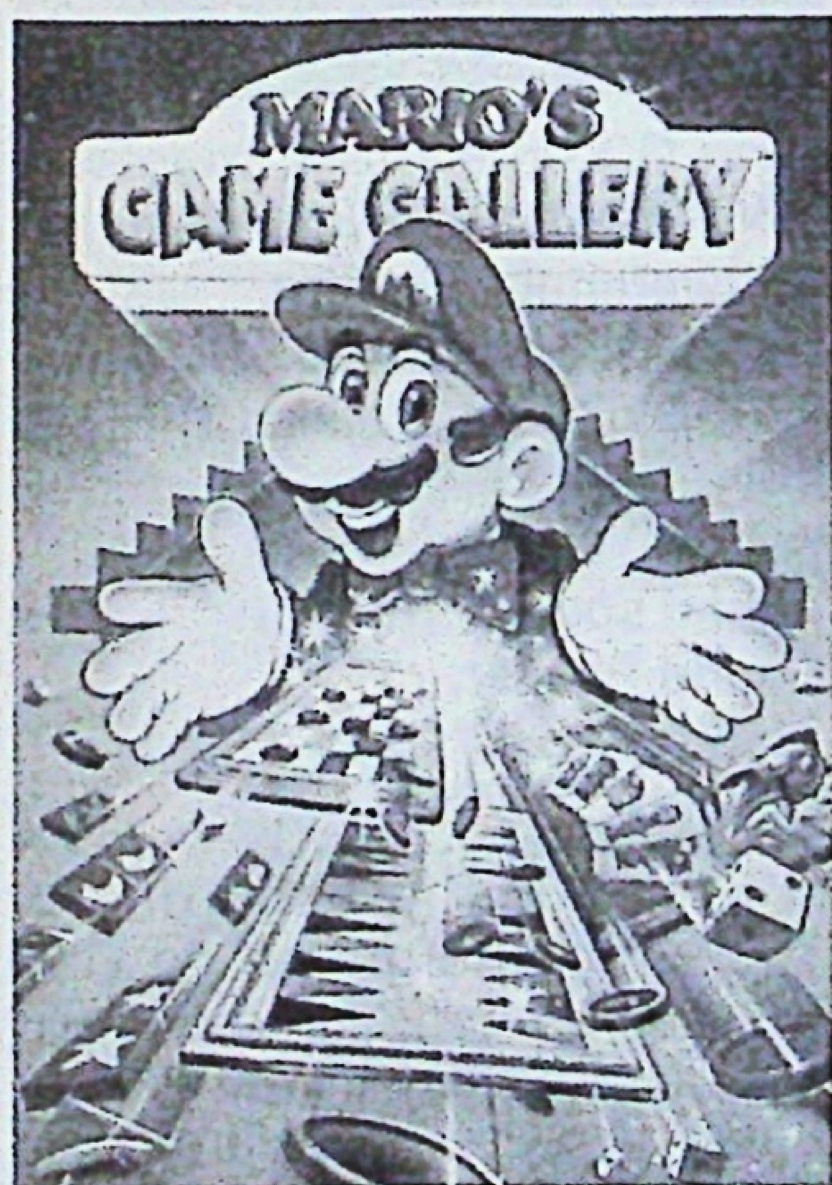
KONKLUSIE

Zie de voorgaande kolommen: een bijzonder goed spel voor beginners en kinderen. Als de importeur in zijn goedheid nu ook nog even wil zorgen voor een Nederlandse ondertitelingsmodule, dan wordt dit gegarandeerd het beste spel dat tot dusverre in deze categorie op de Nederlandse markt is verschenen. Tot die tijd blijft het één van de besten.
Lost Eden is het kopen meer dan waard!

Arjan Dasselaar.

BEELD:	9
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

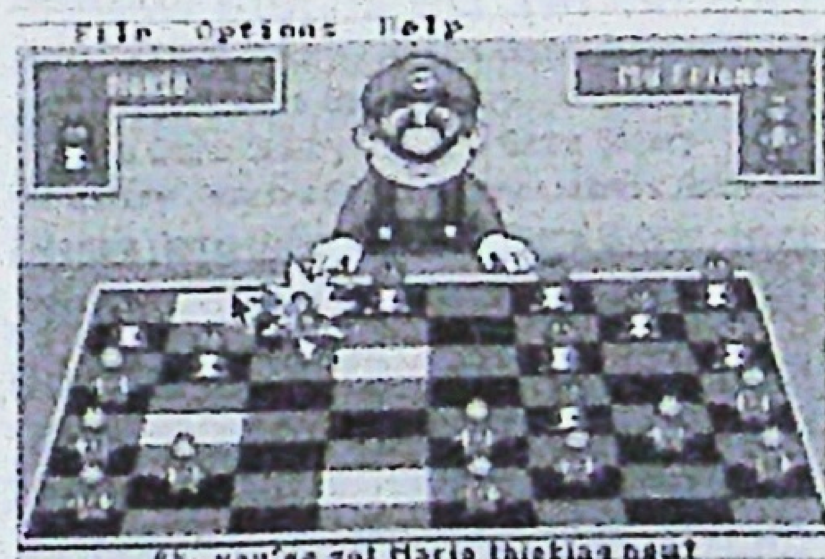


MARIO'S GAME GALLERY

Softwarehuis: Interplay.
Min. 80386SX/33Mhz., min. 1Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,95

Het programma kan zowel onder DOS als onder Windows geïnstalleerd worden.

Na de dozen en de koffers ga ik dan nog maar even verder voor de kinderen, al is dit programma



voor volwassenen ook best leuk. Deze CD bevat 5 spellen: Checkers (damspel), Yacht (pokerspel met 5 dobbelstenen), Domino, Backgammon en Go Fish (kwartetspel voor kinderen). Alle spellen worden gepresenteerd door Mario en z'n beestenvriendjes Yoshi en Koopa. Niet alleen zien we Mario bij alle spellen als tegenspeler, we horen hem ook spreken en dat maakt dit pakket als educatieve software -voor het leren van de Engelse- taal ongeschikt: Mario heeft een zwaar Italiaans accent. Op de doos vinden we ook weer zo'n stickertje met de leeftijden waarvoor de spellen geschikt zouden zijn en bij Interplay is dit vanaf 3 jaar. Zie je het voor je? Een kind van 3 dat voor de beeldbuis een potje Backgammon zit te spelen?

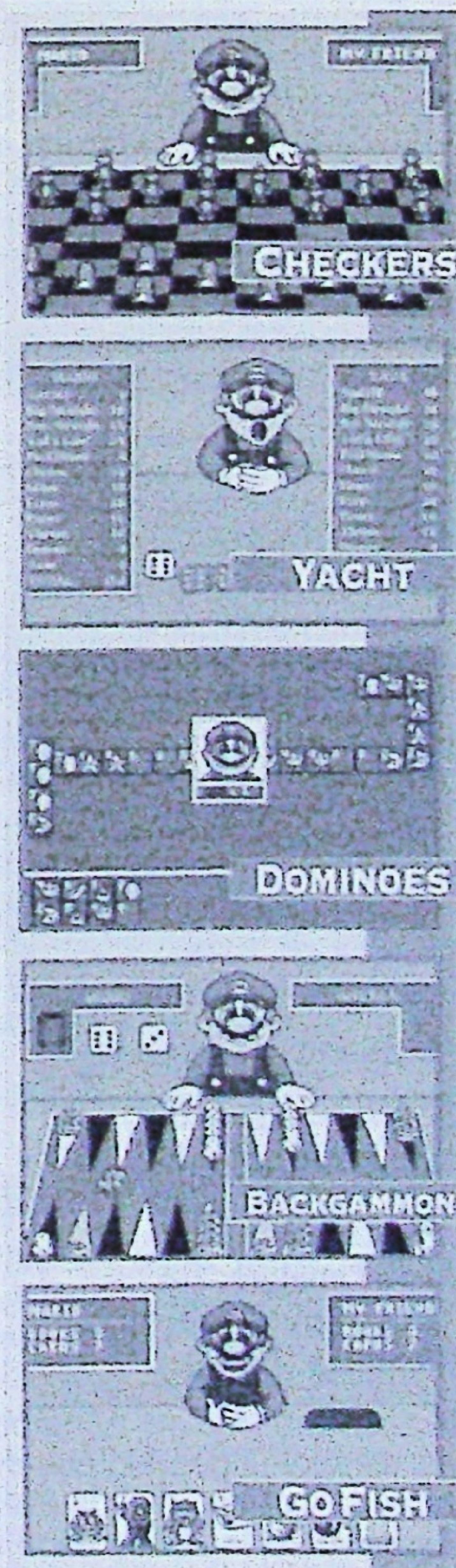
Goed, laat de Amerikanen maar in de waan dat ze superkleuters hebben. Wij spelen gewoon de spellen en dat is ronduit leuk! De beelden zijn eenvoudig maar de animaties bij Yoshi en Koopa, en vooral het gebabbel van Mario, maken de spellen erg gezellig om te spelen. Bij Backgammon en het damspel moet je geen geduchte tegenstanders verwachten; daarvoor is andere software in de handel. Nee, gewoon lekker een potje spelen, daar is het voor. Kinderen zullen het ook leuk vinden al hebben ze een beetje hulp nodig bij dit geheel Engelse gebeuren. Hier kan ik aansluiten bij het commentaar van Arjan: laat de importeur dit vertalen i.p.v. bijvoorbeeld DISCWORLD, dat met een Nederlandse handleiding nog steeds onspeelbaar blijft als je de Engelse taal niet zeer goed beheerst.
Op de CD nog een 5-tal demo's en in de doos goede documentatie.

Erg leuk gedaan!

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



LEUK GEPRIJSD EN LEUK VERZAMELD

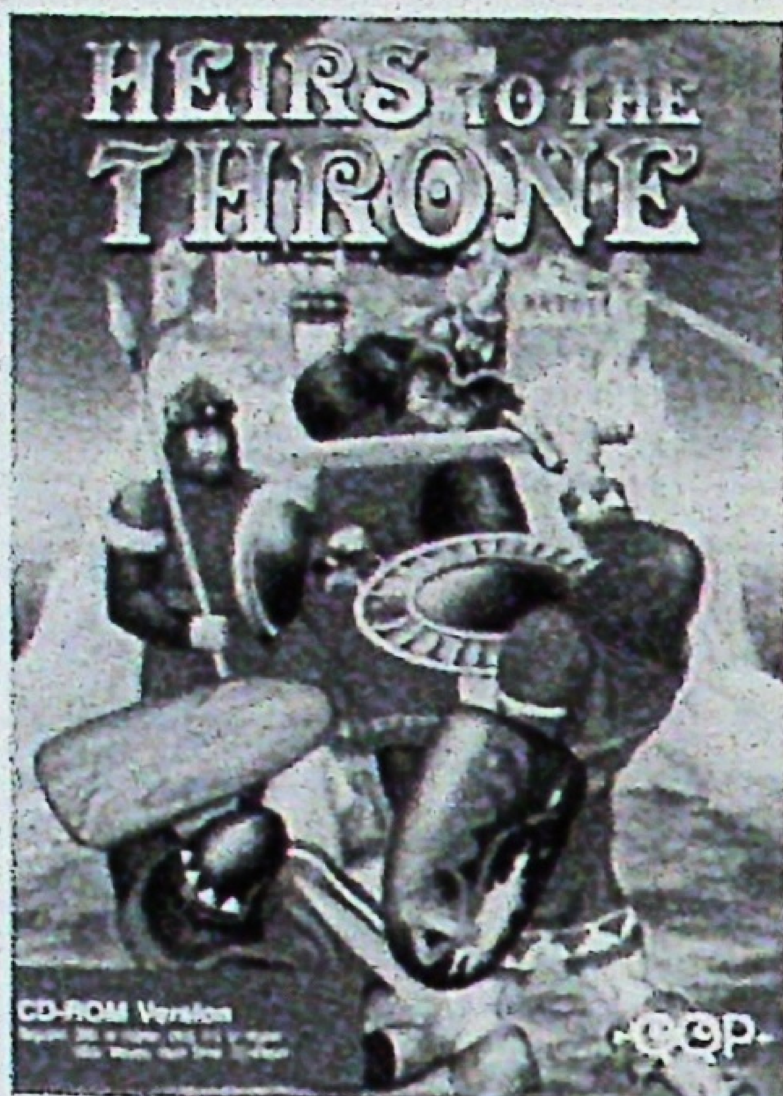


ULTIMATE GAME COLLECTION
Softwarehuis: Encore.
Min. 80386SX/20Mhz., min. 4Mb., DOS 4.0+, Windows 3.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
PC-speaker, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 79,=

Dit pakket bevat 6 CD-ROM's plus een bonus CD met een tiental demo's. Belangrijk zijn natuurlijk de CD's met de spellen en daarvan vinden we de volgende titels in dit pakket:
ULTIMA 1 t/m 6. Alle klassieke Ultima's op 1 CD. Grafisch niet indrukwekkend, maar topkwaliteit als het om spelinhoud gaat. Nog steeds zeer boeiend en zeer lastig en een must voor alle RPG-liefhebbers, die beeldkwaliteit minder belangrijk vinden.
SPECTRE VR CLASSIC. Vlieg/aktiespel. Zie Software Gids nr. 27.
SPACESHIP WARLOCK. 3-D science-fiction adventure, uitgevoerd als interactieve film.
JETFIGHTER 2. Uitstekende flightsimulator, zie Software Gids nr. 8 en 18.
QUANTUM GATE. 3-D adventure, 16 bits graphics. Zie Software Gids nr. 26.
SPEAR OF DESTINY. Goede DOOMkloon van de makers van DOOM.

Dit is weer zo'n pakket dat z'n geld dubbel en dwars waard is. Wel moet ik nog even vermelden dat de bovengenoemde minimum configuratie niet voldoende is voor alle spellen. Quantum Gate en Spaceship Warlock hebben wat meer pep nodig en geven betere beeldkwaliteit op een SVGA kaart.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

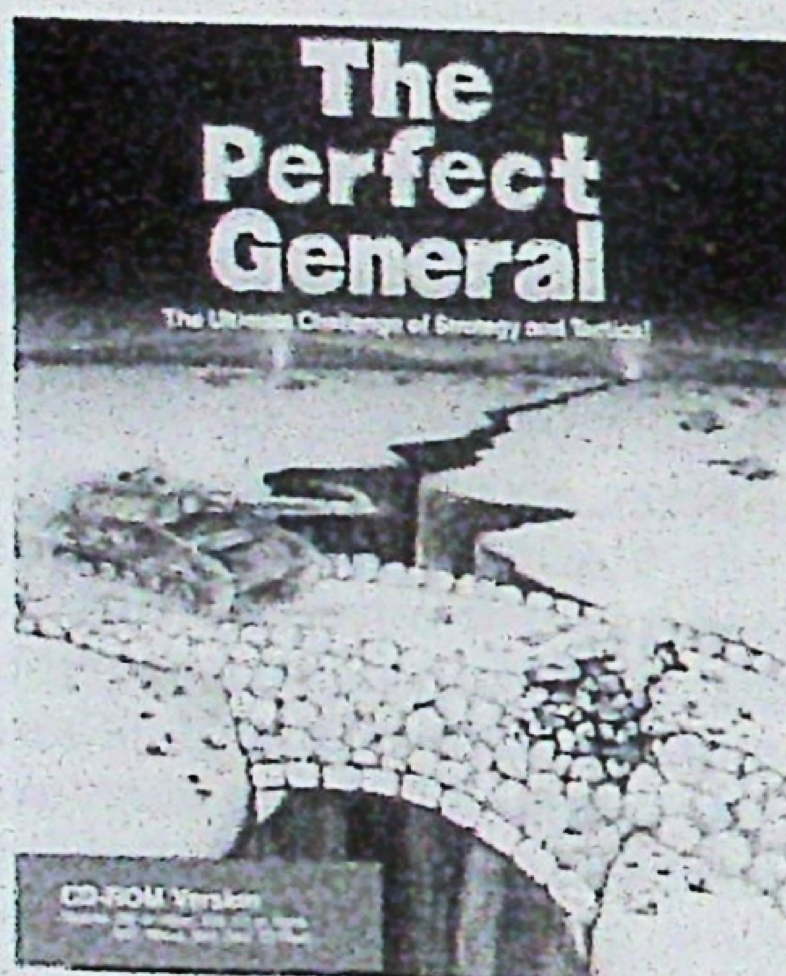


HEIRS TO THE THRONE
Softwarehuis: Q.Q.P.
Min. 80386, min. 1Mb., DOS 3.3+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-4.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 29,=

In Software Gids nr. 25 hebben we dit spel uitgebreid beschreven aan de hand van de diskettversie, die toen nog bijna FL. 140,= kostte. Nu dan voor slechts 3 tientjes hetzelfde spel op CD-ROM. Gewoon de disketteversie, geen extraatjes, maar dat hoeft ook niet voor zo'n bedrag. Wel de originele verpakking en dito handleiding.

HEIRS TO THE THRONE is nog steeds een prima strategiespel als je rekening houdt met de enkele minpuntjes die we indertijd hebben aangevoerd.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



THE PERFECT GENERAL
Softwarehuis: Q.Q.P.
Min. 80386, min. 1Mb., DOS 3.3+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 39,=

In Software Gids nr. 13 kun je lezen dat dit een heel goed strategiespel is. Het verhaal is hetzelfde als voor HEIRS TO THE THRONE: de prijs is FL. 100,= gedaald, op de CD-ROM krijg je de disketteversie (versie 1.2 dus inkl. upgrade) en de CD zit in de originele verpakking. In de doos de komplete handleiding en de full-color kaarten, die bij de missies horen.

Uitstekend strategiespel.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



TRIPLE ACTION 3
Softwarehuis: Prism Leisure.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.0+, CGA, EGA, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 39,95

Deze CD-ROM bevat de volgende 3 spellen, die allen rechtstreeks van de CD gespeeld kunnen worden:
TITUS THE FOX, GHOSTBUSTERS 2 en TARGHAN.
TITUS THE FOX is een heel goed platformspel (zie Software gids nr. 14). De andere twee titels zijn verouderde aktie-adventures. De CD zit in een luxe doos met daarin een beknopte handleiding in het Duits en in het Engels. De spellen zijn oud, eenvoudig uitgevoerd (EGA) en stellen dan ook geen hoge systeemeisen; een AT (wel met CD-ROM drive) is voldoende. Wie echter een krachtiger machine in huis heeft kan voor hetzelfde bedrag modernere en mooiere spellen krijgen.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

TELSTAR DOUBLE VALUE GAMES
Softwarehuis: Telstar Fun & Games.
Min. 80386, min. 2Mb., DOS 3.3+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=

Op de 2 CD's staan 2 recente spellen en in tegenstelling tot vele andere verzamelpakketten is deze titel pittig geprijsd. Je krijgt CANNON FODDER en BENEATH A STEEL SKY in een fraaie verpakking. Het eerste spel is een strategiespel en het tweede een grafisch adventure. Beide softwaretitels zijn gerecenseerd in Software Gids nr. 26.



Beide spellen zijn zeer goed maar totaal verschillend. Voor het vrij hoge bedrag moeten beide genres je wel aanspreken om het pakket aantrekkelijk te maken.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

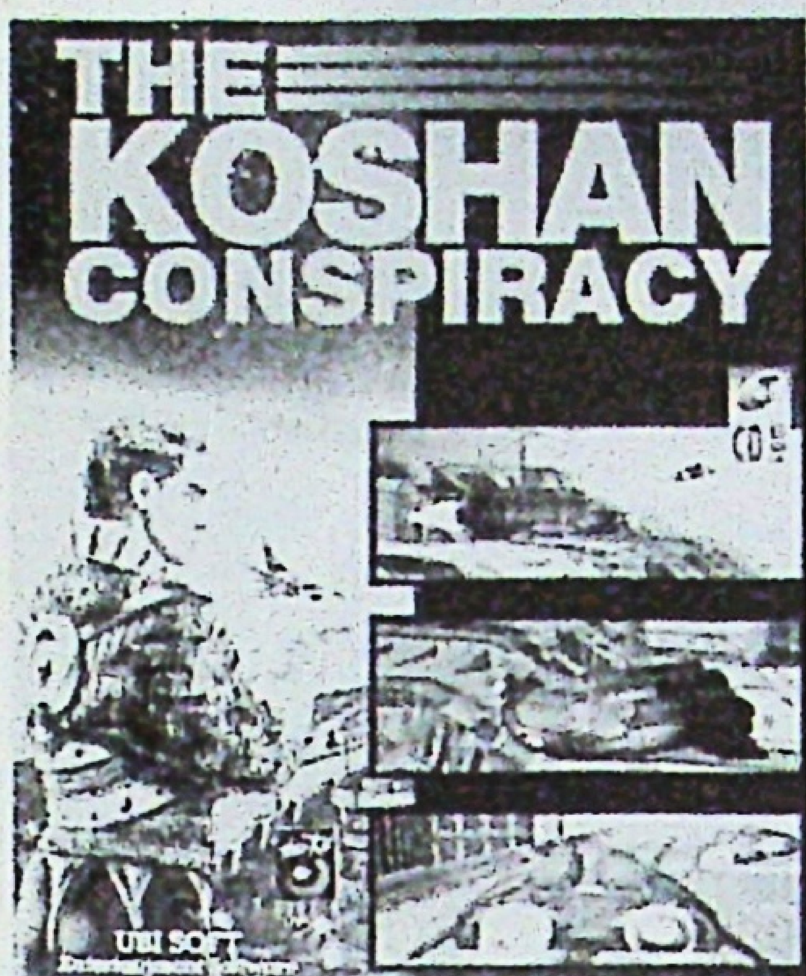


CAMPAIGN
Softwarehuis: Empire.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 2.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 49,95

In Software Gids nr. 18 werd dit spel met matig beoordeeld. Toch kan dit spel nu op CD-ROM nog best interessant zijn voor liefhebbers van wargames. Om te beginnen is de prijs met FL. 80,= verlaagd. Vervolgens gaat het hier om een echte 'enhanced' versie. Dit betekent dat op de CD veel meer te vinden is dan op de oude disketteversie. Zo krijg je o.a. 25 nieuwe missies, 250 foto's en een berg informatie (op de CD keuze uit 4 talen) waaronder kaarten, propagandamateriaal, krantenberichten en technische gegevens; deels op de CD-ROM in SVGA en deels in gedrukte vorm.

Wie meer wil dan alleen maar spelen, krijgt dus ook veel leesen kijkvoer.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



THE KOSHAN CONSPIRACY

Softwarehuis: Ubi Soft.
Min. 80386SX, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Pro Audio Spectrum 16.
Richtprijs: FL. 59,95

INSTINKER

We hebben weer een instinker, maar wel een met een prettig luchtje. Dit spel is namelijk eerder uitgebracht onder de naam "BAT 2". Dat was in maart 1993, de recensie kun je lezen in Software gids nr. 18 en het spel is toentertijd op diskette uitgebracht. Nu, ruim 2 jaar later, krijgen we hetzelfde spel op CD-ROM onder een nieuwe naam, maar wel met een heleboel extra's.
Allereerst zien we op CD maar liefst 250Mb. die helemaal opgaan aan videomateriaal en spraak om het spel op te fleuren. Heb je een SVGA grafische kaart, dan krijg je diverse beelden ook nog eens in SVGA 640x480; dat was al bij de disketteversie, maar is nu aanmerkelijk uitgebreid. Een gedrukte handleiding wordt niet meer meegeleverd. De informatie staat op de CD in 2 talen: Engels en Duits.

Wie het spel al kent, zal misschien inmiddels wel vergeten zijn hoe het allemaal precies ging en het nu nog wel een keer willen spelen met de nieuwe beelden en geluiden. Ken je het nog niet, dan krijg je nu voor een heel redelijke prijs een uitstekend spel, want in '93 kreeg de disketteversie al een zeer lovende recensie.

Het spel is een combinatie van adventure en aktiespel. Binnen het spel kom je 3 soorten aktiescènes tegen, vier flightsims en 3 videogames. Dit alles is met elkaar verbonden d.m.v. een grafisch adventure waarin je met personen moet praten, opdrachten moet uitvoeren en spullen moet verzamelen.
Al met al een heel goed spel en het is dus geheel overbodig om er een andere naam aan te geven.

```
BEELD:           10
GELUID:          10
SPELKWALITEIT:    9
PRIJS:           10
```

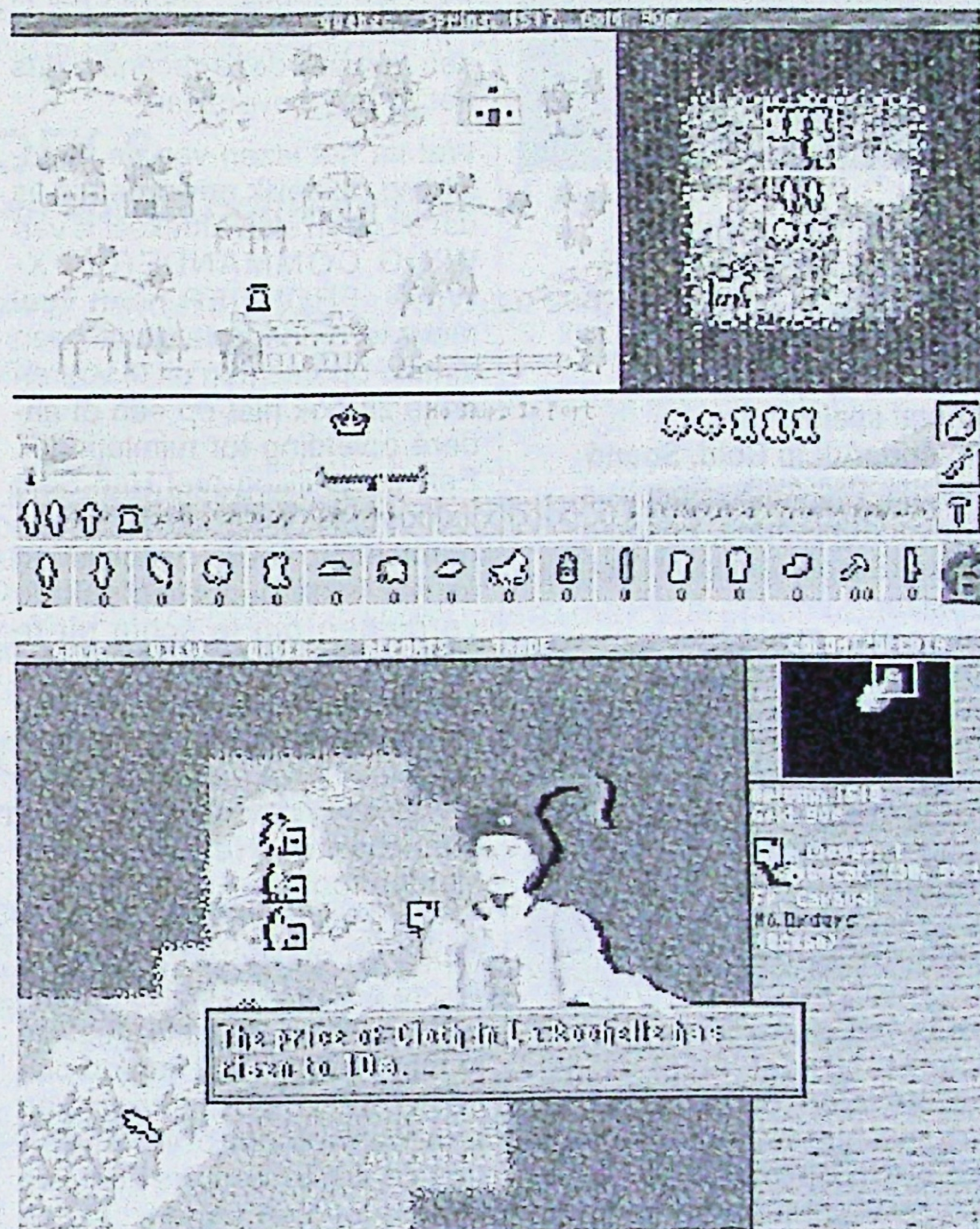
Beschikbaar gesteld door Homesoft

COLONIZATION

Via een persbericht liet Microprose ons weten dat het spel COLONIZATION voor de Amiga 500+ en de A1200 wordt uitgebracht. Rond deze tijd moet de A1200 versie verkrijgbaar zijn, de A500+ volgt binnenkort.

Een zeer uitvoerig verslag van dit spel kun je lezen in Software gids nr. 28. De conversie is prima geslaagd en de beelden zijn uitstekend. Muziek en geluid kunnen we niet beoordelen, want bij het persbericht zaten alleen screenshots. Een prijs wordt niet gegeven, dus daarvoor zul je met je leverancier kontakt moeten opnemen. Microprose wordt hier uitgebreid vertegenwoordigd, dus het zal niet moeilijk moeten zijn om dit spel te vinden.

Eindelijk dus weer eens een topspel voor de Amiga!





MYSTIC MIDWAY

Softwarehuis: Philips/ POV Entertainment.
Min. 80386/33Mhz., min. 1Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 49,95

De recensie van dit spel kun je lezen in Software gids nr. 20. Deze recensie was gemaakt aan de hand van de CD-I versie, maar sinds kort heeft Philips zich ook op de CD-ROM markt gestort en dit is één van de eerste conversies van een CD-I spel dat op CD-ROM voor de PC wordt uitgebracht.

MYSTIC MIDWAY is een leuk en eenvoudig schietspel van het type "Shooting Gallery", dat is doorspekt van het commentaar van de eigenaar van deze kermisattraktie, die al je blunders met honende taal beloont. Doe je het goed, dan worden je prestaties nog min of meer de grond in geboord. Beeld en geluid zijn vrijwel gelijk aan die op de CD-I versie, dus dat zit wel snor. De prijs is net zo aardig als het spel, en heel wat lager dan van de CD-I versie.

```
BEELD:            7
GELUID:           7
SPELKWALITEIT:    6
DOCUMENTATIE:     7
PRIJS:            8
```

Beschikbaar gesteld door MVSP.

LINKS 386 CD

Softwarehuis: Access.
Min. 80386SX, min. 4Mb., DOS 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 98,=

De recensie van de disketteversie van deze golfsimulator staat in Software Gids nr. 16. Wat het spel aangaat is de CD-ROM versie niet veranderd maar aan beeld, geluid en animaties krijgen we nu een heleboel meer. Zo kun je het gehele terrein vanuit een helicopter bekijken, je persoonlijke caddy is een Amerikaanse komiek (je moet zelf maar luisteren of je dat een verbetering vindt) en verder zijn muziek en geluidseffekten aanmerkelijk verbeterd.

Van hetzelfde softwarehuis zijn 2 golfbanen uitgebracht: BIGHORN course en PRAIRIE DUNES (beiden FL. 59,=). BIGHORN kregen we op diskette



en deze werkt met LINKS GOLF, LINKS 386 PRO en MICROSOFT GOLF. PRAIRIE DUNES kregen we op CD en deze werkt met dezelfde 3 plus bovenstaande CD-ROM versie. Gebruik je hem met bovengenoemde titel, dan krijg je bij deze course ook het overzicht vanuit de lucht.

Beschikbaar gesteld door D+S Software

FRONTIER FIRST ENCOUNTERS



Softwarehuis: Gametek.
Min. 80386DX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland, AdLib Gold, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Ensoniq SoundScape, Microsoft Sound System.
Richtprijs: FL. 99,95



Dit is het derde deel van het spel ELITE, dat in het midden van de jaren '80 verscheen. Ik kan me niet herinneren dat ik dat spel ooit gespeeld heb of zijn opvolger uit 1993, ook omdat ik niet zo sta te springen van simulaties. Volgens de keurige, maar te grote verpakking was ELITE het eerste 3-D space simulatie spel. Andere bedrijven hebben natuurlijk niet stil gezeten en hebben een groot marktaandeel veroverd. Gametek probeert met deze nieuwe versie de achterstand in te halen. Alleen jammer dat er tegenwoordig al zoveel 3-D en spacesimulaties zijn. Laten we eens gaan kijken of dit programma iets nieuws te bieden heeft. Het is een nieuwe trend om een spel in de winkel te leggen, dat niet werkt zonder patch disk. Gelukkig had de redaktie een patch disk meegestuurd, anders was er weer niets mee te beginnen geweest. Helemaal belachelijk is het als je voor deze patch disks moet gaan betalen, het is toch niet de fout van de consument dat het spel niet werkt!

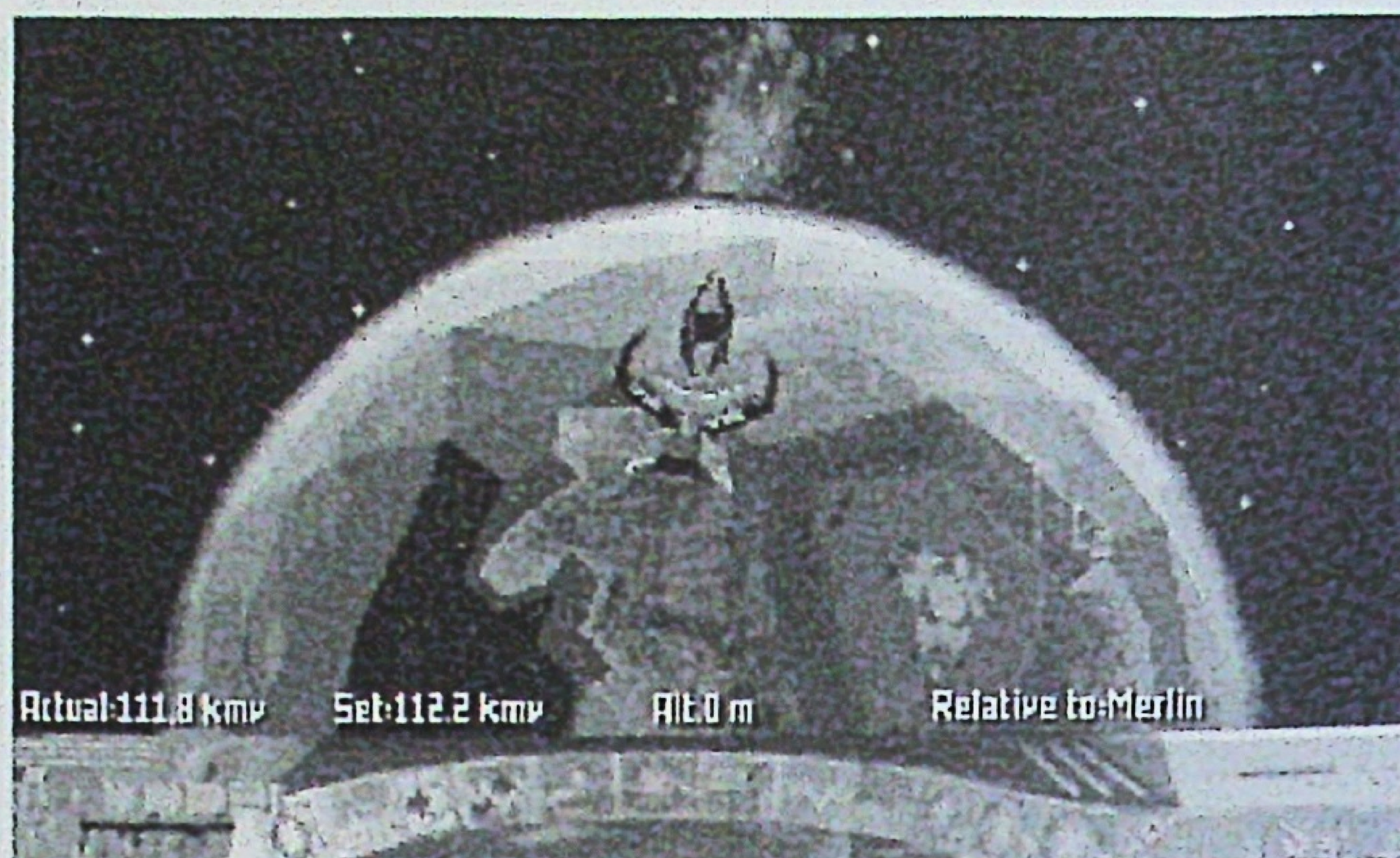
Nadat de patch disk zijn werk heeft gedaan, start het spel op en kunnen we beginnen... niet dus. Dit is geen programma dat je opstart en meteen kunt gaan spelen. Eerst de handleiding doorlezen en de toetsen leren bedienen. Dit is nu net de reden waarom ik het niet zo op dergelijke simulaties heb. Je moet veel te veel knoppen kennen/bedienen, en een heleboel andere dingen in de gaten houden. De mensen die net als ik van een rustgevender spel houden kunnen deze recensie dus net zo goed overslaan.

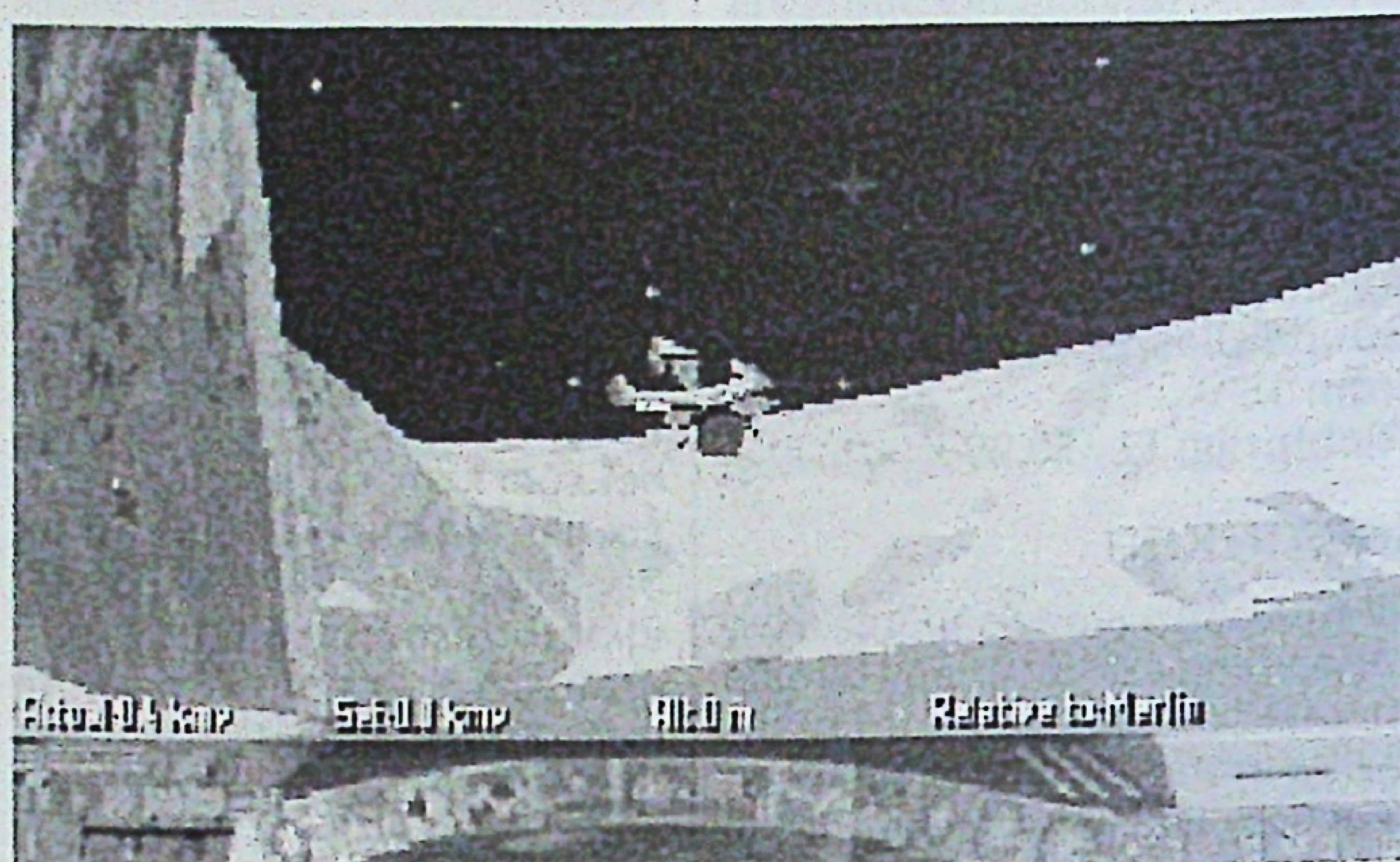
Wat na het lezen van de handleiding duidelijk geworden is, is dat dit geen slap aftreksel is van WING COMMANDER of X-WING. FRONTIER heeft veel meer te bieden. Je hoeft geen directe opdrachten uit te voeren en je zit ook niet op een of andere opleiding tot ruimteridder. Een vergelijking met Han Solo voldoet hier beter. Je hebt een ruimteschip tot je beschikking en het is de bedoeling geld te verdienen om je schip uit te breiden of betere schepen te kunnen kopen. Dit kun je op legale manieren doen, maar omdat iets als het niet mag leuker is doe je het natuurlijk op de illegale manier. Het spel wordt hierdoor ook veel spannender. Je kunt bijvoorbeeld wapens, drugs en slaven verhandelen. Als de politie je pakt heb je kans dat je alleen een boete krijgt die je moet betalen (dit kan op planeten net als het kopen van goederen en uitbreidingen), maar als je iets ergers doet kun je de doodstraf krijgen... Game Over.

Hier kun je ook op rekenen als je schepen aanvalt zonder redenen of een raket afvuurt in een docking bay. Je kunt ook de politie schepen neerhalen. Allemaal erg leuk om te proberen. Net als in Star Wars (de film) kun je een hyperjump maken om te ontsnappen. Maar als ze je schip gezien hebben, geven ze dat door aan andere politievoertuigen. Verder moet je oppassen voor vijandelijke ruimtewezens, ze zijn niet allemaal even aardig als E.T. en Alf.

Veel geld valt er te verdienen door mensen die op de vlucht zijn een lift te geven. Soms zijn ze op de vlucht voor een criminele organisatie, en die vindt het niet zo leuk dat je iemand helpt die zij niet mogen.... Daarom kun je ook (en misschien wel beter) mensen vermoorden voor deze organisaties.







Legaal is er ook geld te verdienen bijvoorbeeld met het vervoeren van legale goederen of met grondstoffen delven en verkopen. Je kunt een mijnmachine kopen en op een afgelegen planeet dumpen. De machine haalt de stoffen omhoog en na een tijdje haal je het goedje op om ergens te verkopen.

Naast het verhandelen van goederen, het betalen van boetes en het uitbreiden en repareren van je schip kun je op een planeet kranten lezen (en roddelbladen). Hier staan soms nuttige dingen in. Een opdracht vind je ook op een planeet, maar de politie is vaak in de buurt; als je dus geregistreerd staat bij de politie wordt het dus heel moeilijk.

Wanneer je het te druk krijgt kun je mensen in dienst nemen, die dan je schip besturen. Verder kun je een hoop handige dingetjes kopen zoals een cruise-controller, hyperspace cloud analyser (dit is een apparaatje dat de wolk die achterblijft na een hyperjump analyseert en je informatie geeft over het schip, de snelheid, plaats en tijd van aankomst) en een aantal leuke wapens.



Zelfs voor de serieuze mensen is het spel leuk, je kunt namelijk een militaire carrière opbouwen, maar dan begint het spel op de produkten van de concurrenten te lijken.

KONKLUSIE

Dit spel heeft veel te bieden voor een grote groep mensen, maar niet voor diegenen die niet van werken achter de computer houden. Jammer dat dit een simulator is, ik begin het bijna leuk te vinden. Of je het nu een leuk spel vindt of niet, goed is het in ieder geval wel. Door de vele mogelijkheden zullen liefhebbers er lang plezier van hebben. Als je de besturing eenmaal goed onder de knoppen hebt gaat alles zeer vlot. De beelden en het geluid zijn niet super, maar net wel goed genoeg.

Ruimteridder Martijn.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

OPLOSSINGEN EN TIPS VOOR PC/MACINTOSH/AMIGA SPELLEN

HINTBOEK 1

32 pagina's oplossingen en tips uit Software Gids 1 t/m 10

COMPLETE OPLOSSINGEN:

CONQUEST OF CAMELOT, ELVIRA 1, FUTURE WARS, KING'S QUEST 1/2/3/4/5, LARRY 1/2/3, LOOM, MANHUNTER N.Y., POLICE QUEST 1/2, QUEST FOR GLORY 1, QUEST FOR GLORY 2, SEARCH FOR THE KING, SECRET OF MONKEY ISLAND 1, SPACE QUEST 2/3/4, BLACK CAULDRON.

POKES en TIPS:

O.A.: ALIEN BREED, ANOTHER WORLD, APPRENTICE, ARMY MOVES, ATOMINO, BACK T/T FUTURE, BATTLE VALLEY, BARBARIAN, BARD'S TALE 1/2, BEAST BUSTERS, BLUES BROTHERS, BRAT, BUDOKAN, CODENAME: ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, CONQUEST OF CAMELOT, DEATHTRACK USA, DRAGON'S LAIR 2, FIGHTER BOMBER, FLOOD, GEMINI WINGS, GOLD RUSH, INDIANA JONES LAST CRUSADE, KEEF THE THIEF, KING O/T BEACH, KING'S QUEST 4, LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1, RICK DANGEROUS 2, SHADOW O/T BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, ZAK MCKRACKEN.

FL. 15,=/Bfr. 300.-

HINTBOEK 2

Ruim 40 pagina's met oplossingen en tips uit Software Gids 11 t/m 20

OPLOSSINGEN:

ALTERED DESTINY, COUNT DOWN, CONQUEST O/T LONGBOW, CRUISE FOR A CORPSE, DARKSEED, DRAGON'S LAIR 2, ECO QUEST 1/2, ELVIRA 2, FASCINATION, HEART OF CHINA, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 5, LES MANLEY LOST IN L.A., LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MANIAC MANSION, MEANSTREETS, MEGAFORTRESS FLIGHT O/T OLD DOG, MIXED UP FAIRY TALES, MONKEY ISLAND 2, RISE OF THE DRAGON, SPACE ACE 2, SPACE QUEST 1, SPACE QUEST 5, SPELLCASTING 201

POKES, TIPS, CODES, KAARTEN:

ANOTHER WORLD, BATTLE ISLE, BLUES BROTHERS, CARRIER COMMAND, CASTLE DR. BRAIN, CASTLES, CENTURION DEFENDER OF ROME, CIVILIZATION, COMMANDER KEEN 1/2/3, CONQUEST O/T LONGBOW, COUNTDOWN, CRUSADERS O/T DARK SAVANT, DAYS OF THUNDER, DUKE NUKEM, DUNE 2, ELF, ELITE PLUS, ELVIRA 2, EPIC, EYE O/T BEHOLDER 1/2, F-19 STEALTH FIGHTER, F-29 RETALIATOR, GATEWAY, GODS, HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, LAURA BOW 2, LARRY 1/3/5, LOGICAL, LOTUS CHALLENGE 2, MEAN STREETS, MIGHT & MAGIC 3, NIGHT SHIFT, NOVA 9, OH NO MORE LEMMINGS, OUT OF THIS WORLD, PREHISTORIK, PRINCE OF PERSIA, PUSH OVER, RAILROAD TYCOON, ROGER RABBIT, SIM CITY, SPACE QUEST 1/2, SPEAR OF DESTINY, SPEEDBALL 2, STELLAR 7, STREET ROD 1/2, STRIPPOKER 3, TITUS THE FOX, ULTIMA 6, WAR IN THE MIDDLE EAST, WILLY BEAMISH, WING COMMANDER 1/2, WOLFENSTEIN 3-D, XENON 2 EN VEEL MEER!!

FL. 24,50/Bfr. 450,-

HINTBOEK 3

Oplossingen en tips uit Software Gids 21 t/m 30 verzameld in één boek; 40 pagina's dik!

OPLOSSINGEN:

ALONE IN THE DARK, BENEATH A STEEL SKY, BLUE FORCE, DAY OF THE TENTACLE, DRAGONSPHERE, FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOBLINS 3, HEIMDALL 2, HOOK, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, KING'S QUEST 7: THE PRINCELESS BRIDE, KYRANDIA 2: THE HAND OF FATE, LEISURE SUIT LARRY 6, LOST IN TIME, LURE OF THE TEMPTRESS, MIGHT & MAGIC 5, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, POLICE QUEST 4, QUEST FOR GLORY 4: SHADOWS OF DARKNESS, REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER, SAM & MAX HIT THE ROAD, SIMON THE SORCERER, SPELLCASTING 301, ULTIMA 8, WEEN.

TIPS, CODES:

BETRAYAL AT KRONDOR, LOST VIKINGS, OUTPOST, PROTOSTAR, SHADOW CASTER, THE COLONEL'S BEQUEST, TITUS THE FOX, ULTIMA 8.

FL. 29,95/Bfr. 550,-

Bestellen:

De hintboeken zijn verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. *(Girotel: ADRES VERMELDEN!)*
Voor België: Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.
De 3 hintboeken samen kosten FL. 65,=/Bfr. 1200,- (De prijzen zijn incl. verzendkosten).

- -

BON

Ja, ik wil: ****HINTBOEK 1 voor FL. 15,= (Bfr. 300,-)***
****HINTBOEK 2 voor FL. 24,50 (Bfr. 450,-)***
****HINTBOEK 3 voor FL. 29,95 (Bfr. 550,-)***
****HINTBOEKEN 1,2 en 3 samen voor FL. 65,= (Bfr. 1200,-)***

Naam:___________________________________

Adres:___________________________________

Postcode:____________

Woonplaats:___________________________________

* Ter betaling sluit ik in:
* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.
* Ik heb het bedrag overgemaakt op bovenstaand rekeningnummer. *(Girotellers: adres vermelden!!)*
* Doorhalen wat niet van toepassing is.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. (of faxen: 03200-47221) Inl. Tel: 03200-47218.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 18

ACES O/T PACIFIC 1946 DATADISK, AIR WARRIOR (S)VGA, ANCIENT ART OF WAR I/T SKIES, AV8B HARRIER ASSAULT, BAT 2, BILL'S TOMATO GAME, BUG BOMBER, CAMPAIGN, CAR AND DRIVER, CASTLES 2, CONQUEST OF JAPAN, CONTRAPTION, COOL WORLD, CRAZY CARS 3, DALEK ATTACK, DRAGON'S LAIR 3, DREADNOUGHTS + DATA-DISKS, DUNE 2, EURO SOCCER, F-15 STRIKE EAGLE 3, FORMULA 1 G.P., FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL, HARRIER JUMP JET, INCREDIBLE MACHINE, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS ARCADE, JET FIGHTER 2 SPECIAL EDITION, JOE & MAC CAVEMAN NINJA, KGB, LEGENDS OF VALOUR, LEMMINGS DOUBLE PACK, LOST TREASURES OF INFOCOM 2, MAGIC CANDLE 3, MARIO IS MISSING, NO SECOND PRIZE, PC-SIG GAMES, POOL, POWERHITS SCI/FI, ROBOSPORT, ROME AD92, SAMPLE PACK, SHADOW PRESIDENT, SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE 2, SIEGE: DOGS OF WAR, SIMLIFE, SPACE QUEST 4 CD-ROM, SPELLJAMMER, STAR CONTROL 2, STAR LEGIONS, STREET FIGHTER 2, STUNT ISLAND, TASK FORCE 1942, TROLLS, UGH!, ULTIMA UNDERWORLD 2: LABYRINTH OF WORLDS, VALHALLA, WING COMMANDER, WOLFENSTEIN 3D, WORDTRIS, WWF EUROPEAN RAMPART, ZYCONIX.

Tips: MIGHT & MAGIC 3, ULTIMA 7, ADDAMS FAM. KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 1 GEIN-LIJN

SOFTWARE GIDS NUMMER 19

7th GUEST, LINE IN THE SAND, AIRCRAFT COLLECTION MFS 4.0, AMBERSTAR, BATTLE CHESS 4000 SVGA, BILLY BAT'S EDUCATIEVE SOFTWARE, CAESAR, CREEPERS, D-DAY PREVIEW, DAUGHTER OF SERPENTS, DEATHSTAR ARCADE BATTLES, DICK TRACY, DREAM TEAM, EMPIRE DELUXE, ERIC THE UNREADY, FLY HARDER, HISTORYLINE 1914-1918, INCA CD-ROM, ISLAND & ICE, GUNSHIP 2000 DATADISK, LEGEND OF MYRA, LEMMINGS 2, LETHAL WEAPON, MICROSOFT ENTERTAINMENT PACK 1-4 WINDOWS, PACIFIC WAR, PATRIOT, PINBALL MAGIC, RICK DANGEROUS 2, RINGWORLD, REACH FOR THE SKIES PREVIEW, ROMMEL, SHADOWORLDS, SLEEPWALKER, SNOOPY'S GAME CLUB, SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION, SPACEWARD HO!, SUPER CAULDRON, TERMINATOR 2029, TRANSARCTICA, TRAPS 'N' TREASURES, TRISTAN PINBALL, ULTIMA 7 PART 2, V FOR VICTORY D-DAY UTAH BEACH en VELIKIYE LUKI, VEIL OF DARKNESS, WILLY BEAMISH CD-ROM, X-WING, XENOBOTS.

Tips: HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, DARKSEED, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MEGAFORTRESS: FLIGHT OF THE OLD DOG, SPACE QUEST 5.

SOFTWARE GIDS NUMMER 20

7TH GUEST, A-TRAIN CONSTRUCTION SET, ACTION SPORT, ARCADE FRUIT MACHINE, BARON BALDRIC, BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE, CAPITALIST PIG, CHALLENGE O/T FIVE REALMS, CHAOS ENGINE, COBRA MISSION, DAGGER OF AMON RA, DESERT STORM, DESERT STRIKE, DOGFIGHT, ECO QUEST 2, EL.FISH, EYE O/T BEHOLDER 3, FREDDY PHARKAS, GAME PACK 3, HANNIBAL, INSPECTEUR BANAAN, ISLAND OF DR. BRAIN, LEGACY, LIBERTY OR DEATH, NAM 1965-1975, MICHAEL JORDAN IN FLIGHT, MIGHT & MAGIC 5, MONOPOLY DE LUXE, NATIONAL LAMPOON CHESS MANIAC, NIGEL MANSEL-L'S WORLD CHAMPIONSHIP, OVERKILL, PC-SIG LIBRARY, PEPPER'S ADVENTURES IN TIME, POLICE QUEST VGA, POWERHITS BATTLETECH, PREHISTORIK 2, PRINCE OF PERSIA, PROPHECY, PROTOSTAR, QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE, SHADOW O/T COMET, SID MEIER TRIPLE PACK, SPECTRE, STRIKE COMMANDER, SYMANTEC GAME PACK, UNCHARTED WATERS, UNLIMITED ADVENTURES, V FOR VICTORY MARKET GARDEN, WAYNE GRETZKY HOCKEY 3, WOLFENSTEIN 3-D

CD-I: ALIEN GATE, BATTLESHIP, CARICATURE, DARK CASTLE, LASER LORDS, LORDS O/T RISING SUN, MYSTIC MIDWAY, PINBALL, SECRETS OF TATJANA, TETRIS

Tips: ALTERED DESTINY, ECO QUEST 2.

SOFTWARE GIDS NUMMER 21

1869, BEAUTY A/T BEAST, BETRAYAL AT KRONDOR, BLUE FORCE, BUILD & RACE MOTOR STARS, CARNAGE, CD SPEEDWAY, EIGHT BALL DELUXE, FIELDS OF GLORY, FLASHBACK, GAMES MASTER 2nd EDITION, GOAL!, GUNSHIP 2000, HIGH COMMAND, INT. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP, INT. RUGBY CHALLENGE, JAMES POND 2, JUTLAND, KLOTSKI, LIGHTNING CD, LOST VIKINGS, LUNAR COMMAND, MAELSTROM, MANIAC MANSION 2, ORANJE KAMPIOEN!, PINBALL FOR WINDOWS, PIRATES GOLD, PRINCE OF PERSIA 2, REALMS OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY, RETURN O/T PHANTOM, RULES OF ENGAGEMENT 2, SENSIBLE SOCCER, SHERLOCK HOLMES 3, SPACE HULK, SPACE LEGEND, STACK UP, SYNDICATE, TONY LA RUSSA BASEBALL 2, TORNADO, WACKY FUNSTERS, WALKER, WAR I/T GULF, WHALE'S VOYAGE, WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO, WHO KILLED SAM RUPERT, WORLD VISION, WORLDS OF LEGEND: SON O/T EMPIRE.

Oplossingen: ALONE I/T DARK, HOOK, MIGHT & MAGIC 5, REX NEBULAR GENDER BENDER, WEEN.

CD-I: DEFENDER OF THE CROWN, ESCAPE FROM CYBERCITY, INCA, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, PALM SPRINGS OPEN, VIDEO SPEEDWAY.

SOFTWARE GIDS NUMMER 22

AIR BUCKS, AMBUSH AT SORINOR, BATTLE ISLE '93, CAESARS PALACE, CLASH OF STEEL, D-DAY, FOOTBALL MANAGER 3, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GRAND PRIX CIRCUIT, ISHAR 2, LANDS OF LORE, MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 5.0, NIPPON SAVES INC., ONE STEP BEYOND, POOL, RAGNAROK, RAILROAD TYCOON DELUXE, SIM FARM, SNAKES, STRONGHOLD, V FOR VICTORY: GOLD JUNO SWORD, WAR IN RUSSIA, WARLORDS 2, WING COMMANDER ACADEMY, WING COMMANDER PRIVATEER, WORLD WAR 2

CD-ROM: BLUE FORCE, COVER GIRL POKER, DUNE, EYE O/T BEHOLDER 3, MAD DOG McCREE, MONSTER MEDIA '93, SCIENCE-FICTION & FANTASY, SHUTTLE, ULTIMA UNDERWORLD 1+2

CD-I: CAESARS WORLD OF GAMBLING, CD SHOOT, GIRLS CLUB, KARAOKE VOL. 1, LINK; THE FACES OF EVIL, TEXT TILES, ZELDA; THE WAND OF GAMELON

Oplossingen: BLUE FORCE, DAY O/T TENTACLE, FREDDY PHARKAS, LOST VIKINGS CODES, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, SPELLCASTING 301

SOFTWARE GIDS NUMMER 23

AIR COMBAT CLASSICS, ALIEN BREED, BATMAN RETURNS, BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, BOB'S BAD DAY, BODY BLOWS, CHESSMASTER 4000 TURBO, COGITO, COMBAT AIR CONTROL, DARK SUN, DRACULA, DUNGEON HACK, EAST FRONT, EPIC PINBALL, FRONTIER (ELITE 2), GEAR WORKS, HAND OF FATE, HIRED GUNS, INDY CAR RACING, JURASSIC PARK, LARRY 6, LOST IN TIME, MASTER OF ORION, METAL & LACE, MFS 5.0 SAN FRANCISCO SCENERY, NHL HOCKEY, PATRICIAN, PINBALL DREAMS, PRIME MOVER, RALLY (RAC 1993), RETURN TO ZORK, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAL TEAM, SEVEN CITIES OF GOLD, SHADOW CASTER, SHADOW OF YSERBIUS, SIMON THE SORCERER, STREETFIGHTER 2, TOP GUN, DANGER ZONE, WARRIORS OF LEGEND, YO! JOE!

CD-ROM: BEYOND THE WALL OF STARS, BACKROAD RACERS, EYE O/T BEHOLDER TRILOGY, GREAT NAVAL BATTLES, HELL CAB, IRON HELIX, LABYRINTH OF TIME, LOST IN TIME, MANHOLE, PROTOSTAR, REBEL ASSAULT, TONY LARUSSA BASEBALL 2, THE VAMPIRE'S COFFIN, THE LAST DINOSAUR EGG

CD-I: ALICE IN WONDERLAND, BACKGAMMON, CONNECT FOUR, JIG SAW, SARGON CHESS, VOYEUR.

SOFTWARE GIDS NUMMER 24

ACES OVER EUROPE, ALONE I/T DARK 2, CAMPAIGN 2, COMPANIONS OF XANTH, DOOM (SHAREWARE VERSIE), EXCELLENT GAMES, FANTASY EMPIRES, FURY O/T FURRIES, GABRIEL KNIGHT: SINS O/T FATHERS, GOBLINS 3, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, KRUSTY'S FUN HOUSE, L.A. LAW, MAGIC BOY, MARIO'S TIME MACHINE, METAL & LACE 18+ ADULT, MFS SCENERY ITALY, NFL COACHES CLUB FOOTBALL, NICKY 2, POLICE QUEST 4, SHADOW O/T DARKNESS (QUEST FOR GLORY 4), SILVERBALL, SIM CITY 2000, SPEED RACER, CHALLENGE OF RACER X, STAR TREK: JUDGMENTS RITES, SUBWAR 2050, SVGA HARRIER, SYNDICATE AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, TFX, WINTER OLYMPICS, ZOOL.

CD-ROM: ACTION CD, CITY IN TROUBLE YEAR 2000, CRITICAL PATH, DRACULA UNLEASHED, GAMES DOS VOL.1, GAMES WINDOWS VOL.1, GEEKWAD GAMES O/T GALAXY, GOBLINS 3, JOURNEYMAN PROJECT, MAGIC DEATH, MAN ENOUGH, MIGHT & MAGIC WORLD OF XEEN, OSCAR, SPELLCASTING PARTY PAK, STAR MIX, WEEKEND AT ERNIES.

CD-I: DIGITAL VIDEO CARTRIDGE, KETHER, SPEELFILMS OP CD-I, TOUCHPAD VOOR CD-I.

Tips: BETRAYAL AT KRONDOR, LARRY 6, LOST IN TIME, LOST VIKINGS CODES, PROTOSTAR, SIMON THE SORCERER.

SOFTWARE GIDS NUMMER 25

AIRLINES, ARCHON ULTRA, ARENA THE ELDER SCROLLS, BRUTAL FOOTBALL, CASINO LITE, DISCOVERIES O/T DEEP, DOOM, GAME MAKER, HEIRS TO THE THRONE, IN EXTREMIS, KINGMAKER, KING'S TABLE, LUCKY'S CASINO, MEGAFORTRESS: MEGA PAK, MERCHANT PRINCE, OPERATION DESERT STORM, RED CRYSTAL: THE SEVEN SECRETS OF LIFE, STARWARS CHESS, SOLITAIRE'S JOURNEY, STARLORD, STRIKE SQUAD, TRUMP CASTLE 3, WALLS OF ROME.

CD-ROM: CASINO COLLECTION, CD BROTHEL, C.H.A.O.S. CONTINUUM, CHALLENGE PACK, COMANCHE MAXIMUM OVERKILL, CONSPIRACY, CYBER RACE, DISCOVERIES O/T DEEP, DRAGONSPHERE, DREAM GIRLS, FANTASY EMPIRES, GABRIEL KNIGHT, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOLDEN 7, GUS GOES TO CYBERTOWN, HUGO'S HOUSE OF HORRORS, KIDS COLLECTION, KING'S TABLE, LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS, LAWNMOWER MAN, MARIO IS MISSING, MEGARACE, MICROCOSM, MICROSOFT GOLF MULTIMEDIA EDITION, PLUMBERS DON'T WEAR TIES, STRIKE COMMANDER, STRIPBOEKEN OP CD-ROM, TFX.

CD-I: A GREAT DAY AT THE RACES, CARTOON CARNIVAL, MICROCOSM, OTHELLO, PHANTOM EXPRESS, WACKY WORLD OF MINIATURE GOLF, ZOMBIE DINO'S.

Tips: GATEWAY 2 HOMEWORLD, KYRANDIA 2 THE HAND OF FATE, LURE OF THE TEMPTRESS, SAM & MAX HIT THE ROAD, THE COLONEL'S BEQUEST.

SOFTWARE GIDS NUMMER 26

5 ft 10 PAK, AEGIS GUARDIAN O/T FLEET, ARMAETH THE LOST KINGDOM, AWARD WINNERS GOLD EDITION, BATTLE ISLE 2, BENEATH A STEEL SKY, BLOODNET, BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURES, BREAKLINE, CANNON FODDER, COMPLETE ULTIMA 7, CROSSWORDS FOR WINDOWS, DAEMONS GATE, DIGGERS, EVASIVE ACTION, FLEET DEFENDER, FLIGHT 642, FLIGHTSIM TOOLKIT, GALGJE, GOBLINS 3, GOLDEN IMMORTAL, GRANDMASTER CHESS, GREAT NAVAL BATTLES 2, HAND OF FATE, HORDE, HOT LINES, HOUSE OF GAMES 2, INTERPLAY'S 10 YEAR ANTHOLOGY, KISTJE DUWEN, LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, LEMMINGS 1+2, MYSTERY O/T TIKI, NOMAD, PERFECT TRILOGY, PREMIER MANAGER 2, QUANTUM GATE, RAPTOR, RAVENLOFT, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAWOLF SSN-21, SETTLERS, SHADOW CASTER, SIM CITY, SIM CITY 2000 SCENARIOS VOL.1, STAR TREK 25th ANNIVERSARY, SYNDICATE PLUS, UFO, ULTIMA 8 PAGAN, UNNATURAL SELECTION, UNNECESSARY ROUGHNESS, WASHINGTON DC SCENERY MFS 5.0, WHO SHOT JOHNNY ROCK?, WRATH OF THE GODS.

CD-I: CAESARS WORLD OF BOXING, HOTEL MARIO, SEVENTH GUEST, SHIPWRECK, SPACE ACE.

Tips: DRAGONSPHERE OPLOSSING, GOBLINS 3 OPLOSSING, SHADOW CASTER TIPS, TITUS THE FOX CODES.

En: MPEG KAART VOOR MS-DOS

SOFTWARE GIDS NUMMER 27

AL-QADIM, CARRIERS AT WAR 2, CD DUO 4, D-DAY, DOOFUS, DOOM: 40 LEVELS EN PATCH 1.2, EMPIRE SOCCER 94, EPIC PINBALL PACK 3, EUROPEAN CHAMPIONS, EYE O/T STORM, FAMILIE SPELDISK, F1, GENESIA, G.O.R.G., GRANDEST FLEET, HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP, HEXX, HOCUS POCUS, INCA 2, INDYCAR CIRCUITS, LORD O/T RINGS, MAD DOG 2, MOLLEN MEPPEN, MORTAL KOMBAT, MYST, OUTPOST, PACIFIC STRIKE, PINBALL DREAMS 2, PRIVATEER, REUNION, SABRE TEAM, SENSIBLE SOCCER LIMITED EDITION, SETTLERS, SPACE HULK, SPECTRE VR, STAR CONTROL 1+2, STARLORD, SUPERSONIC, TANKS! WARGAME CONSTRUCTION SET 2, THEATRE OF DEATH, THEME PARK, TIE FIGHTER, WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER, WORD WAR 5, WORLD CUP YEAR 94.

CD-I: DRAGON'S LAIR, MEGA MAZE, STRIKER PRO, VLIEGENDE HOLLANDER.

Oplossingen: BENEATH A STEEL SKY, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, ULTIMA 8.

SOFTWARE GIDS NUMMER 28

ALIEN LEGACY, APOGEE GAMES, BATTLES OF TIME, BLOODNET, CHAOS ENGINE, COLONIZATION, COMPENDIUM CD (SVGA HARRIER + MIG-29), DARK LEGIONS, DARKSEED, DELTA-V, DISCIPLES OF STEEL, DISPOSABLE HERO, DRAGON'S LAIR MPEG versie, EMPIRE DELUXE MASTERS EDITION, EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE, FALCON 3.0 GOLD, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, GAMBLER'S PARADISE, GRANDEST FLEET, GUNSHIP 2000, HEIMDALL 2, HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, INTERACTIVE, JUMP RAVEN, LARRY 6, LITIL DIVIL, LORDS OF THE REALM, LUNICUS, MEGA DOOM, ON THE BALL WORLD CUP EDITION, OVERLORD, POLICE QUEST 4, RETURN TO RINGWORLD, SEAWOLF SNN-21, SIERRA COLLECTORS EDITIONS, SIM CLASSIC, SIMON THE SORCERER, STRIPPOT, TACTICAL MANAGER, TETRIS CLASSIC, ULTIMATE DOMAIN, WHIZZ QUIZ, WORLD CIRCUIT SIMULATOR, WORLD OF FLIGHT SIMULATORS.

CD-I: DIMO'S QUEST, DRAGON'S LAIR 2, LITIL DIVIL, MAGIC MODELS, STEEL MACHINE.

Verder: MPEG-FILMS VOOR CD-I, CD-32 en 3DO. GAME MADNESS INTERACTIVE. GAME MASTER KEYBOARD. GRAVIS GAMEPAD. THRUSTMASTER WEAPONS CONTROL SYSTEM MARK 2.

Oplossing:INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB.

SOFTWARE GIDS NUMMER 29

1942 THE PACIFIC AIR WAR, 5 ft. 10 PACK VOL. 2, ACES OF THE DEEP, ARMORED FIST, ARTHUR'S BIRTHDAY, BATTLE BUGS, CENTRAL INTELLIGENCE, CRIME PATROL, CYBERPLASM FORMULA, CYCLEMANIA, CRYSTAL CALIBURN PINBALL, DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER, DAWN PATROL, DESERT STRIKE, DETROIT, DOOM 2, EAGLE EYE MYSTERIES, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, FOREVER GROWING GARDEN, FREDDY PHARKAS CD-ROM, GOD OF THUNDER, IN SEARCH OF DR. RIPTIDE, IRON CROSS, LODE RUNNER, MASTER OF MAGIC, MICRO MACHINES, MYSTIC TOWERS, NHL HOCKEY 95, OPERATION CRUSADER, PETER PAN, PINBALL DREAMS DELUXE, SHADOWS OF CAIRN, STAR CRUSADER, STAR TRAIL (REALMS OF ARKANIA 2), SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, SYSTEM SHOCK, TRANSPORT TYCOON, ULTIMATE FOOTBALL, UNDER A KILLING MOON, VID GRID, VIDEO CUBE, WING COMMANDER ARMADA, WORLD CUP ALL TIME GREATS

VERZAMEL CD-ROM'S: AWARD WINNING GAMES, GAME GALLERY, MICROPROSE SPORTS EDITION, TOP TEN PAK, WING COMMANDER, PRIVATEER, STRIKE COMMANDER, COLLECTORS EDITION 3, FANTASY ADVENTURE PACK

CD-I: THE APPRENTICE, BURN:CYCLE, LEMMINGS, MAD DOG MACCREE, MUTANT RAMPAGE BODYSLAM

OPLOSSINGEN: HEIMDALL 2, POLICE QUEST 4

Verder: GRAVIS PHOENIX FLIGHT & WEAPON CONTROL SYSTEM.
MPEG FILMS EN SPELLEN
ONBESCHRIJFELIJK!: CORRIDOR 7, DREAMWEB, ISLE OF THE DEAD, PSYCHOTRON, SHADOW OF DARKNESS, VIRTUAL VEGAS.

SOFTWARE GIDS NUMMER 30

10 GREAT GAMES, 5TH FLEET, ALADDIN, BASEBALL '94 (FRONT PAGE SPORTS), BLACKTHORNE, BREAKTHRU!, CANNON FODDER 2, COMMANDER BLOOD, CREATURE SHOCK, CYBERIA, CYBERWAR, DEATH GATE, DR. RADIAKI, DRAGON LORE: THE LEGEND BEGINS, ECSTATICA, EARTH SIEGE, FANTASY FEST!, HAMMER OF THE GODS, INFERNO, ISHAR 3: THE SEVEN GATES OF INFINITY, JOURNEYMAN PROJECT TURBO, KING'S QUEST 7, KNIGHTS OF XENTAR, KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE, LEMMINGS 3, LION KING, LITTLE BIG ADVENTURE, MAGIC CARPET, MICROSOFT GOLF VERSION 2.0, MICROSOFT SPACE SIMULATOR, NASCAR RACING, NOCTROPOLIS, NOVASTORM, PGA TOUR GOLF 486, PLANET STRIKE, QUIK, RALLY RAC 1993, RELENTLESS, RETRIBUTION, RISE OF THE ROBOTS, SIMCITY 2000: URBAN RENEWAL KIT, SPACE PIRATES, U.S. NAVY FIGHTERS, ULTIMATE BODY BLOWS, VORTEX, VOYEUR, WARCRAFT: ORCS & HUMANS, WING COMMANDER 3: HEART OF THE TIGER, ZEPPELIN: GIANTS OF THE SKY, ZOOL 2: HE'S BACK!
VERZAMELPAKKETTEN: ACCESS SPORT, CD ROM INTERACTIVE COLLECTION VOLUME 1, DELPHINE ADVENTURES, CHESS MANIA, FLEET DEFENDER GOLD, LUCAS ARTS ADVENTURES, LUCAS ARTS TRIPLE PACK, QUAD PACK 1/2, X-WING COLLECTORS CD-ROM

CD-I: EARTH COMMAND, FLINTSTONES/JETSONS TIMEWARP, POWER HITTER

OPLOSSINGEN: KING'S QUEST 7, SHADOWS OF DARKNESS (QFG 4)

HARDWARE: GRAVIS ULTRASOUND MAX GELUIDSKAART.

SOFTWARE GIDS NUMMER 31

ALIEN LOGIC, ALONE IN THE DARK 3, ARENA: THE ELDER SCROLLS, AROUND THE WORLD IN 80 DAYS, BIG RED ADVENTURE, BUREAU 13, DARK FORCES, DEFENDER OF THE EMPIRE, DISCWORLD, ENTOMBED, EUROPE 1 SCENERY, FARM, FLIGHT COMMANDER 2, FLIGHT LIGHT, FOOTBALL PRO '95, FRONT LINES, GHOSTS, GLIDER 4.0, HARDBALL 4, HARPOON 2, HELL, HYPNOTIC HARP, LUCASARTS x2 DOUBLE PACK, MAABUS, MASK, MEGAFORTRESS MEGA PAK, MENZOBERRANZAN, MFS 5.0 SCENERIES JAPAN EN CARIBBEAN, MILLENNIUM AUCTION, MONTY PYTHON'S COMPLETE WASTE OF TIME, MORTAL KOMBAT 2, OPERATION BODY COUNT, PANZER GENERAL, POWER DRIVE, POWERHITS BATTLETECH, PUTT-PUTT GOES TO THE MOON, QUARANTINE, RADIO ACTIVE, RISE OF THE TRIAD, SPACE ADVENTURE 2, THE BLUE & THE GRAY, TUNELAND, WACKY WHEELS, WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH, ZEPHYR.

SHAREWARE: 5 PLUS ONE, ANIMATED SVGA MEMORY GAME, DESCENT, EPIC PINBALL 2.0, HERETIC, THE BEST OF EPIC & APOGEE GAMES, JAZZ JACKRABBIT.

CD-I: CLUEDO?, LIFE WITH MONTY PYTHON, MONTY PYTHON'S MORE NAUGHTY BITS.

OPLOSSINGEN: ARENA THE ELDER SCROLLS, ENTOMBED, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, KYRANDIA 3, NOCTROPOLIS.
RISE OF THE TRIAD: CHEAT-CODES.

DIVERSEN: BOB DYLAN HIGHWAY 61 INTERACTIVE, HASA GAMES & HASA ARCADE DISMAGAZINES, WINGMAN EN WINGMAN EXTREME JOYSTICKS.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD.
VOOR BELGIE: Bfr. 200 PER EXEMPLAAR OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

UITVERKOOP RESTANTEN! OP=PECH!

Nog slechts enkele exemplaren!
SOFTWARE GIDS NR. 12, 14 en 15 samen voor FL. 15,= (incl. bijdrage verzendkosten).
Bestellen door overmaking van het bedrag op bovenstaand postbanknummer.
Voor België Bfr. 400 op bovenstaande bankrekening.

Uitgaven die niet op deze pagina's voorkomen zijn **NIET MEER** leverbaar.

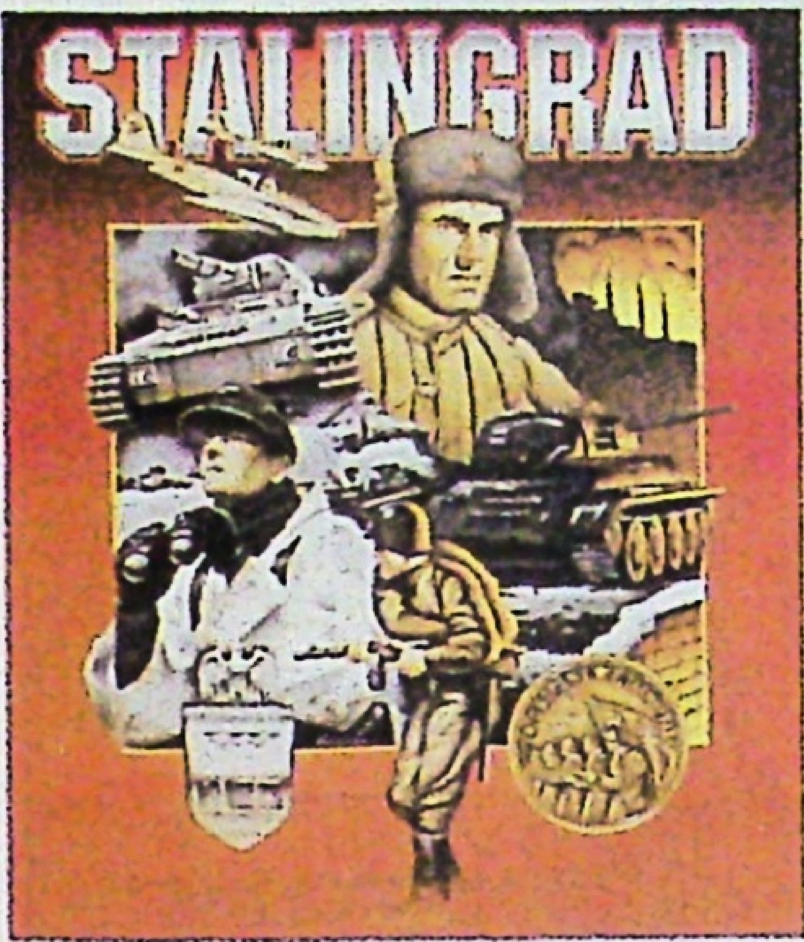
The Net PC Games Top 100 is published every Monday on Internet in the comp.sys.ibm.pc.games.announce newsgroup. This chart is compiled using votes sent by many people through electronic mail from these countries: USA, Canada, Iceland, Norway, Sweden, Finland, Denmark, Germany, The Netherlands, UK, Ireland, Belgium, France, Portugal, Spain, Italy, Switzerland, Austria, Turkey, Israel, Slovenia, Hungary, Poland, Estonia, Russia, Taiwan, Thailand, Malaysia, Japan, South Korea, Singapore, Hong Kong, Australia, New Zealand, South Africa, Brazil, Ecuador, Dominican Republic and Chile.

AC	action
AD	adventure
PU	puzzle
RP	role-playing
SI	simulation
SP	sports
ST	strategic
•	climbing
●	bullet
#	shareware
-	new entry
TW	this week
LW	last week
NW	number of weeks

THE NET PC GAMES TOP 100

TW	LW		NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT
1	1		23	DESCENT [+retail version] #	Parallax/Interplay	AC
2	2		15	Dark Forces (cd-rom only)	LucasArts/Virgin	AC
3	3		33	Galactic Civilizations [+Shipyards] (os/2 only)	Stardock/AIM	ST
4	4		34	Doom 2 (Hell on Earth)	Id/GT/Virgin	AC
5	6	•	127	Civilization	MicroProse	ST
6	5		34	Master of Magic	SimTex/MicroProse	ST
7	8	•	59	U.F.O. (Enemy Unknown) [+X-Com]	Mythos/MicroProse	ST
8	7		28	Warcraft (Orcs and Humans)	Blizzard/Interplay	ST
9	12	•	4	Terminal Velocity #	3D Realms	AC
10	9		9	X-COM 2 (Terror from the Deep)	Mythos/MicroProse	ST
11	10		115	Nethack 3.1 (freeware)	DevTeam	RP
12	11		23	Heretic #	Raven/Id	AC
13	14	•	46	Tie Fighter [+add-on]	LucasArts/Virgin	AC
14	15	•	25	Wing Commander 3 (Heart o.t. Tiger) (cd-rom only)	Origin/Electronic Arts	AC
15	13		87	Master of Orion	SimTex/MicroProse	ST
16	18	•	27	Panzer General	SSI/Mindscape	ST
17	20	•	7	Jagged Alliance (cd-rom only)	Sir-Tech/Mindscape	ST
18	19	•	29	Transport Tycoon	MicroProse	ST
19	21	•	33	One Must Fall: 2097 #	Epic	AC
20	17		124	VGA Planets #	Tim Wisseman	ST
21	16		77	Doom [+hacked add-ons] #	Id	AC
22	23	•	23	Rise of the Triad [+retail version] #	Apogee	AC
23	25	•	73	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	ST
24	24		26	Roids # (os/2 only)	Leonard Guy	AC
25	22		63	Myst (cd-rom only) (windows only)	Cyan/Broderbund/Electronic Arts	AD
26	26		23	Little Big Adventure [+Relentless]	Adeline/Electronic Arts	AD
27	39	●	5	Full Throttle (cd-rom only)	LucasArts	AD
28	27		25	Magic Carpet (cd-rom only)	Bullfrog/Electronic Arts	AC
29	29		126	Dune 2 (The Building of a Dynasty)	Westwood/Virgin	ST
30	32	•	15	Mortal Kombat 2 (cd-rom only)	Midway/Acclaim	AC
31	30		36	System Shock	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	RP
32	31		51	The Settlers [+Serf City: Life is Feudal]	Blue Byte/SSI	ST
33	36	•	28	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	SP
34	34		69	Pinball Fantasies	Digital Illusions/Frontline/21st Century	AC
35	33		35	Colonization	MicroProse	ST
36	28		118	X-Wing [+Imperial Pursuit,B-Wing]	LucasArts/US Gold	AC
37	41	•	83	Epic Pinball [+Silverball retail version] #	Epic/Team 17	AC
38	40	•	32	Wacky Wheels #	Beavis/Apogee	AC
39	38		24	U.S. Navy Fighters (cd-rom only)	Electronic Arts	SI
40	37		95	Warlords 2	SSG	ST
41	42	•	10	Bioforge (cd-rom only)	Origin/Electronic Arts	AD
42	35		9	Discworld (The Problem with Dragons)	Teeny Weeny/Psygnosis	AD
43	45	•	29	Under a Killing Moon (cd-rom only)	Access/US Gold	AD
44	52	•	44	Jazz Jackrabbit #	Epic	AC
45	46	•	35	NHL Hockey '95	Electronic Arts	SP
46	44		126	Star Control 2 (The Ur-Quan Masters)	Accolade	AC
47	43		7	NBA Live 95 (cd-rom only)	Electronic Arts	SP
48	50	•	8	Monty Python Complete Waste of Time (cd-rom only	7th Level	AC
49	47		48	Angband (freeware)	Robert Alan Koeneke	RP
50	49		61	Raptor (Call of the Shadows) #	Cygnus/Apogee	AC
51	56	•	74	Gabriel Knight (Sins of the Fathers)	Sierra	AD
52	51		88	Privateer [+Righteous Fire]	Origin/Electronic Arts	AC
53	48		62	Ultima 8 (Pagan)	Origin/Electronic Arts	RP
54	58	•	100	Syndicate [+add-on]	Bullfrog/Electronic Arts	AC
55	55		100	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	RP
56	57	•	14	World at War (Stalingrad) (cd-rom only)	Atomic/Avalon Hill/US Gold	ST
57	54		125	World Circuit [+Formula 1 Grand Prix]	MicroProse	SP
58	59	•	125	Railroad Tycoon	MicroProse	ST
59	63	•	5	Robot Battle #	Brad Schick	AC
60	53		17	The Lion King	Disney/Virgin	AC
61	69	•	4	3D-Lemmings (demo only)	Dimension Creative/Eclipse/Psygnosis	AC
62	64	•	37	World At War (Operation Crusader)	Atomic/Avalon Hill	ST
63	73	•	76	Sam & Max Hit the Road	LucasArts/US Gold	AD
64	60		116	Minesweeper (windows only)	Microsoft	ST
65	71	•	2	Virtual Pool [+retail version] #	Celeris/Interplay	SP
66	65		10	Pizza Tycoon	MicroProse	ST
67	67		113	Ultima 7 Part 2 (Serpent Isle) [+Silver Seed]	Origin/Electronic Arts	RP
68	61		108	7th Guest (cd-rom only)	Trilobyte/Virgin	PU
69	62		127	Links 386 Pro [+add-ons]	Access/US Gold	SP
70	68		18	Cyberia (cd-rom only)	Xatrix/Interplay	AC
71	76	•	3	1830 (Railroads & Robber Barons)	Simtex/Avalon Hill	ST
72	74	•	78	IndyCar Racing	Papyrus/Virgin	SP
73	66		60	Battle Isle 2 [+add-on]	Blue Byte/Accolade	ST
74	-	●	1	Jewels of the Oracle	Eloi/Discis	AD
75	72		11	Vinyl Goddess from Mars	Union Logic	AC
76	70		26	Boppin' #	Accursed Toys/Apogee	PU
77	82	•	117	Empire Deluxe [+add-ons]	New World	ST
78	81	•	22	Ecstatica	Psygnosis	AD
79	83	•	39	1942 Pacific Air War	MicroProse	SI
80	-	●	1	Psycho Pinball	Codemasters	AC
81	75		40	Xquest #	Atomjack	AC
82	77		38	Lode Runner (The Legend Returns)	Presage/Dynamix/Sierra	AC
83	85	•	3	SimTower	Handbook/Maxis	ST
84	93	•	3	Ravenloft 2 (Stone Prophet)	DreamForge/SSI/Mindscape	RP
85	78		78	Rebel Assault (Beggar's Canyon) (cd-rom only)	LucasArts/US Gold	AC
86	79		26	The Incredible Machine 2	Sierra	PU
87	88	•	6	Woodruff and the Schnibble of Azimuth (cd-rom only	Coktel Vision/Sierra	AD
88	86		5	Legend of the Red Dragon	RP Software	RP
89	91	•	23	Trickle Down (os/2 only)	Multigrain	ST
90	80		124	Ultima Underworld 2 (Labyrinth of Worlds)	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	RP
91	87		19	Aladdin	Disney/Virgin	AC
92	89		3	Machiavelli (The Prince) (cd-rom only)	MicroProse	ST
93	100	•	19	Video Poker # (os/2 only)	IBM EWS	ST
94	84		47	Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	ST
95	90		127	Darklands	MicroProse	RP
96	94		29	Front Page Sports (Football '95)	Dynamix/Sierra	SP
97	96		127	Wolfenstein 3D [+hacked add-ons] #	Id/Apogee	AC
98	99	•	88	MS Flight Simulator 5.0	Microsoft	SI
99	92		121	Wing Commander 2 [+Special Operations 1+2]	Origin/Mindscape	AC
100	95		29	Realms of Arkania (Star Trail) [+Schwarze Auge 2]	Sir-Tech/US Gold	RP

TIP	NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT
Tip 1	3	Highway Hunter	Safari/Epic MegaGames	AC
Tip 2	7	Daedalus Encounter (cd-rom only)	Mechadeus/Virgin	AD
Tip 3	1	Stars! #	Star Crossed	ST
Tip 4	5	Harvester	Future Vision/Merit	AC
Tip 5	1	Many Faces of Go	Ishi	ST
Tip 6	8	Great Naval Battles 3 (Fury in the Pacific 1941-44)	SSI/Mindscape	ST
Tip 7	2	Frontier (First Encounters)	Frontier/Gametek	ST
Tip 8	2	Chaos Engine	Bitmap Bros/AVME/Renegade	AC
Tip 9	2	Johnny Mnemonic		AD
Tip 10	3	Tunnels & Trolls (Crusaders of Khazan)	New World	RP
Tip 11	2	The Perfect General 2	QQP	ST
Tip 12	1	Flight of the Amazon Queen (cd-rom only)	Interactive Binary Illusions/Renegade/TWI	AD
Tip 13	6	Power Drive	Rage/US Gold	SP
Tip 14	2	Super Street Fighter 2 Turbo (cd-rom only)	Eurocom/Gametek	AC
Tip 15	1	Flight Unlimited	LookingGlass/Virgin	SI
Tip 16				
Tip 17				
Tip 18				
Tip 19				
Tip 20				



STALINGRAD

Softwarehuis: The Avalon Hill Game Company.
Min. 80386SX, min. 8Mb., DOS 3.0+, SVGA VESA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster, Gravis Ultrasound, Microsoft Sound System, SoundScape, Pro Audio Spectrum 16.
Richtprijs: FL. 119,=
Ook leverbaar voor Macintosh en op diskette.

Van het geheugen moet 5Mb. EMS-geheugen zijn. Op de harddisk is 11Mb. nodig. 2 spelers kunnen spelen via E-mail. Aanbevolen: 80486DX. Afhankelijk van de hoeveelheid geheugen kan gespeeld worden in de grafische resoluties: 640x480, t/m1280x1024; allen met 256 kleuren.



"Hier ben ik, nog steeds springlevend, met een redelijk normale polsslag en een tiental sigaretten. Eergisteren at ik soep, vandaag ingeblikte ham. Ik zit in een kelder, ik verbrand meubilair om het een beetje warm te krijgen. Ik ben 26 jaar, en net als jullie vond ik het prachtig om overwinningen te behalen en 'Heil Hitler' te schreeuwen. En nu moet ik sterven als een hond of word ik afgevoerd naar Siberië".
Dit is het relaas van de onbekende Duitse soldaat, typerend voor de wanhoop die heerste bij het omsingelde Zesde Leger in Stalingrad. Die wanhoop was terecht, want dit legercorps zou nooit meer ontzet worden. Van de 220.000 soldaten, die eind 1942 de stad hadden bezet, waren er nog maar 95.000 in februari 1943. Die gaven zich over. De Sovjetunie nam bloedig wraak op de soldaten die miljoenen Russen hadden afgeslacht: slechts 5000 soldaten van het Zesde leger zouden de 'Heimat' weerzien.

Wie het oorlogsspel STALINGRAD van Avalon Hill speelt kan deze soldaten redden door het beter te doen dan generaal Friedrich von Paulus, de bevelhebber van het Zesde Leger. Of je kan de rol op je nemen van de Russische generaal Vasilii Ivanovitsj Chuikov, om de te ver opgerukte nazilegers zo mogelijk nog verder in de pan te hakken. Stalingrad is nummer zes in de V for Victory-reeks, zoals gebruikelijk vervaardigd door de programmeurs van Atomic Games. Het gaat echter officieel om deel twee in de 'World at War'-serie van Avalon Hill. Deel een was 'Operation Crusader', waarin de oorlog in Noord-Afrika centraal stond.
STALINGRAD is qua opzet vrijwel identiek aan OPERATION CRUSADER. Atomic Games vervaardigde een tijd terug al een Oostfrontspel, namelijk 'Velikye Luki'. Bij dat spel ging het ook al om de omsingeling van een Duits legercorps, maar dan in de buurt van Leningrad. STALINGRAD laat zien dat dit type wargame, dat qua uiterlijk niet zo heel veel veranderd is, in de loop der tijd steeds verder is verfijnd. Van OPERATION CRUSADER bestaat eveneens een bordspelversie en dat zal bij STALINGRAD ongetwijfeld ook het geval zijn, want Avalon Hill is van huis uit nog steeds een bordspellenfabrikant.

OMMEKEER

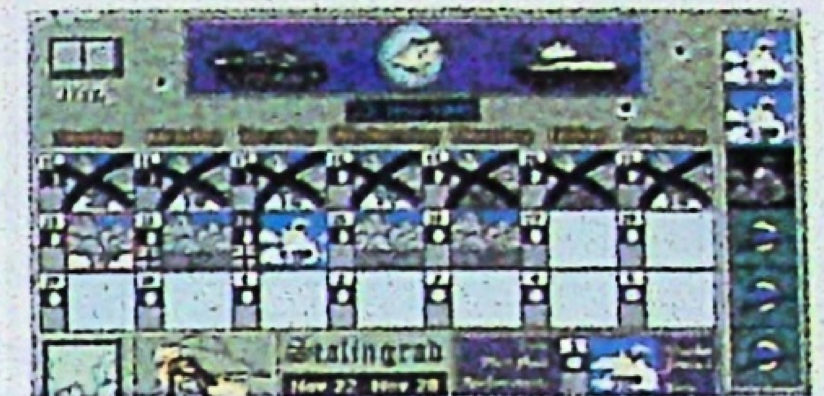
Stalingrad betekende een ommekeer in de strijd aan het oostfront. Nadat de Duitse opmars bij Leningrad en Moskou tot stilstand was gekomen, trachtte Hitler in het zuiden succes te boeken. Eind augustus 1942 trok het Zesde Leger de rivier de Don over en ging het richting de Wolga. De speerpunt van de aanval, de 16e pantserdivisie onder leiding van de eenarmige generaal Hube, kwam al heel snel in de problemen. De tankdivisie werd omsingeld en werd maar net op tijd door de infanterie van het Zesde Leger ontzet. Het 62e Russische leger, onder leiding van generaal Chuikov, groef zich inmiddels in rond Stalingrad, in de hoop de Duitsers te vertragen tot de onbarmhartige Russische winter. In het zuiden was de Duitse generaal Hoth echter met het Vierde Tankleger vanuit de Kaukasus aan een spectaculaire opmars begonnen. Hoth stelde voor de aanval door te zetten en in samenwerking met het Zesde Leger het Russische leger in zijn fortificaties buiten Stalingrad te omsingelen. Von Paulus aarzelde echter en het plan werd nooit uitgevoerd. Het 62e leger kon zich ongestoord in Stalingrad terugtrekken. Op dat moment, zo zou later blijken, werd de slag om Stalingrad door de Duitsers verloren.

Het Zesde Leger putte zich vervolgens een paar maanden lang volledig uit in straatgevechten om Stalingrad te veroveren. Dit lukte uiteindelijk, maar intussen stond het Vijfde Russische Tankleger klaar om de omsingeling uit te voeren. Roemeense divisies, bondgenoten van de Duitsers die de flank dekten, werden onder de voet gelopen. Von Paulus vroeg toestemming om zich terug te trekken, maar Hitler weigerde Stalingrad op te geven. Het Zesde Leger kon na de omsingeling alleen nog vanuit de lucht worden bevoorraad, maar de Luftwaffe was niet in staat genoeg voorraden te brengen door slecht weer en vijandelijke vliegtuigen. Een laatste dappere poging van enkele pantserdivisies om door een dikke laag sneeuw heen het Zesde Leger te ontzetten liep op niets uit. De Duitsers restte niet anders dan te vechten en te sterven. Von Paulus werd in de puinhopen van zijn hoofdkwartier ontdekt en gevangen genomen.

URANUS

Het spel STALINGRAD omvat diverse scenario's. Het belangrijkste is Operatie Uranus, de naam van het Russische offensief dat tot doel had het Zesde Leger te vernietigen. Dit scenario omvat de volledige campagne van 11 november tot 20 januari. De 63 dagen worden in 188 beurten gespeeld, hetgeen vele speluren gaat duren. Er komen meer dan 1100(!) eenheden op de kaart te staan. Het scenario 'Naar de Wolga' behandelt de grimmige strijd om de fabrieken in de stad in oktober. 'Rattenkrieg' is daar een uitbreiding van: gevechten van straat tot straat, van huis tot huis. 'Een rivier te ver' en 'Wintergewitter' gaan over de pogingen om het Zesde Leger te ontzetten. 'Rustig stroomt de Don' behandelt het begin van het Russische offensief en tenslotte is er nog 'Mansteins oplossing'. Wat zou er gebeurd zijn als de geniale Duitse strateeg Erich von Manstein het voor het





zeggen had gehad en niet Von Paulus. Een onaangename verrassing voor de Sovjetspeler. En dan zijn er nog diverse varianten op de scenario's in te stellen. Betere Russische bevoorrading en communicatie bijvoorbeeld. Door het gebrek daaraan liepen meer Russische offensieven dood dan door Duitse tegenakties. En verder kunnen denkbeeldige Duitse versterkingen uit de Kaukasus worden aangevoerd, zoals de Zevende Pantserdivisie. Nog meer onaangename verrassingen voor de Russische speler.

STALINGRAD is een veel massaler wargame dan OPERATION CRUSADER. Het commanderen van honderden eenheden vraagt het nodige doorzettingsvermogen, het is dan ook beter niet direct met de complete slag te beginnen. De eerste grote nederlaag van Hitler blijft een fascinerend stukje geschiedenis, dat door Atomic Games met grote aandacht voor detail in beeld is gebracht. De Stalingrad-doos bevat meer informatie dan ooit. Daaronder een grote kaart van het strijdgebied en een meer dan voortreffelijke gebruiksaanwijzing met veel historische foto's. Daarin staat onder meer te lezen dat een regiment Tiger-tanks door Hitler naar Stalingrad werd gedirigeerd om het tij te keren. De Tiger, net in produktie, was op dat moment de sterkste tank ter wereld en had zeer wel de zware Russische tanks kunnen wegvagen. De loodzware Tiger, met dat machtige 88 mm-kanon, werd echter gestopt door mechanische defecten.

Frank Buurman.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

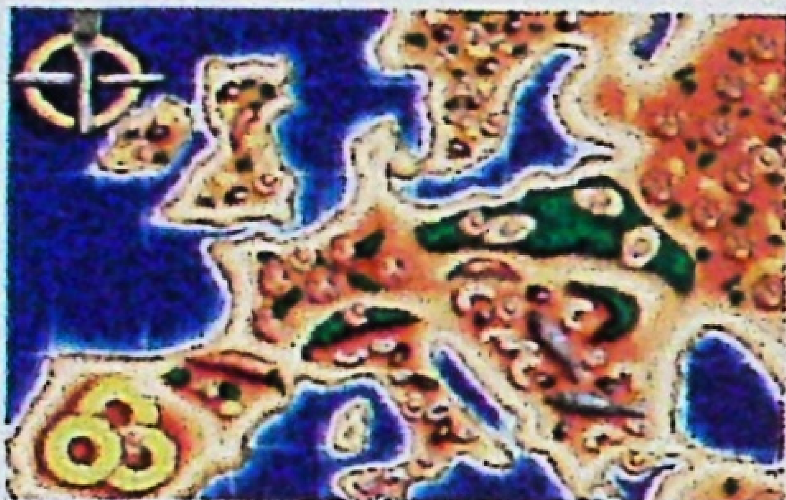
Beschikbaar gesteld door D+S Software.



PIZZA TYCOON

Softwarehuis: Software 2000.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-8.
SoundBlaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 99,95

Ook uitgebracht op diskette en voor Amiga 500/1200.



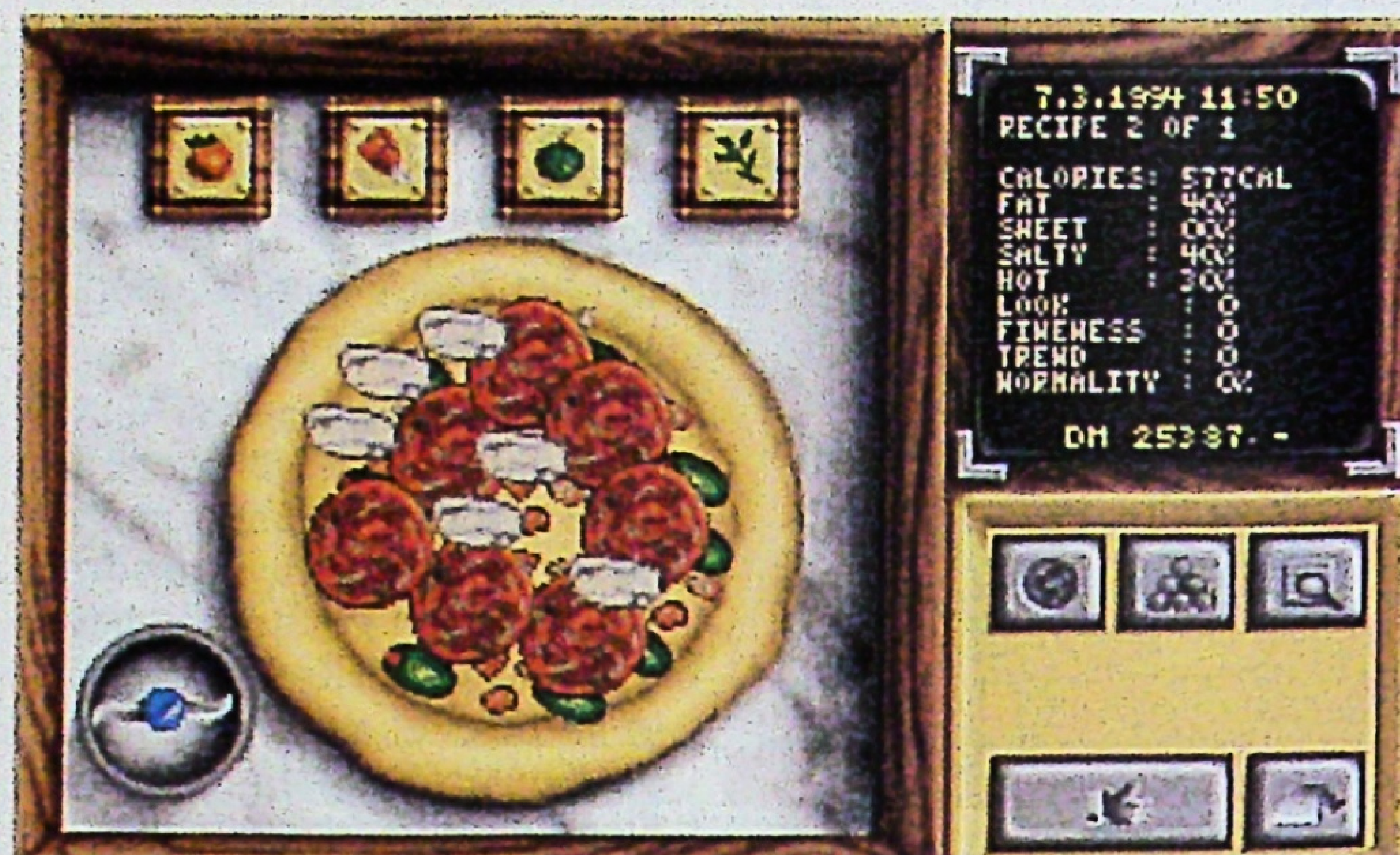
De originele titel van dit spel is PIZZA CONNECTION en het is afkomstig van het Duitse softwarehuis Software 2000, dat dit spel ruim een jaar geleden voor de Amiga op de markt bracht. 6 maanden later volgde de PC versie en nu is het spel -via Microprose- in het Engels op de wereldmarkt verschenen. De Duitse herkomst is binnen het programma nog duidelijk te merken aan de vele Duitse namen die erin voorkomen.

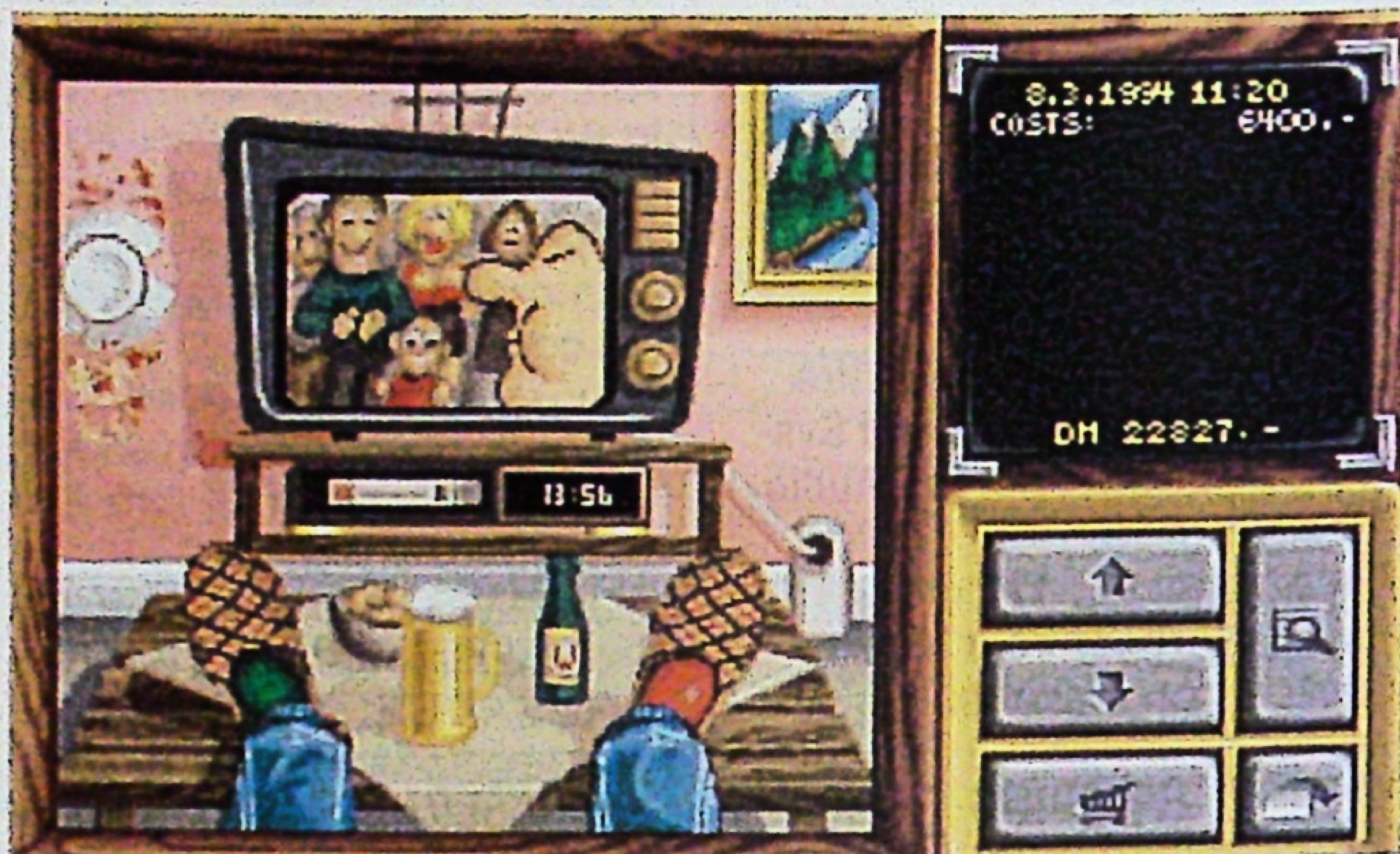
BUSINESS SIMULATOR

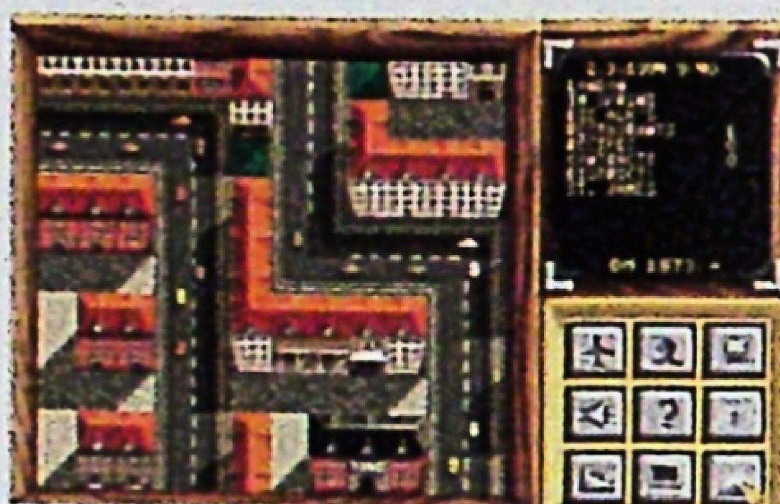
Bij dit soort spellen moet je altijd even rekening houden met de eisen van de programmeurs. Wat jij gunstig vindt is niet altijd in overeenstemming met de mening van de makers, maar deze kwesties heb je al snel door en zijn gebruikelijk bij dergelijke zakelijke spellen.
Bij dit spel draait alles om het opbouwen van een Pizza-imperium en het spelidee lijkt zeer sterk op dat van RAILROAD TYCOON, zodat Microprose terecht de oorspronkelijke titel heeft gewijzigd.
Je kunt voor de lol een potje spelen, proberen om multinational te worden in deze branche of speciale opdrachten aanvaarden (8 scenario's); 3 spelmogelijkheden dus, die allen 5 moeilijkheidsgraden hebben.

Het begin bij alle spelvarianten is vrijwel gelijk: kies een zakelijk leider (dit is al lastig, want er keuze uit ca. 100 gegadigden met allemaal hun karakteristieke eigenschappen en vaardigheden), huur een pand, leen evt. wat geld bij een bank en begin een pizza-restaurant.
D.m.v. wat reclamefolders of enkele posters probeer je klanten te trekken en je moet zorgen dat je minstens 3 populaire pizzasoorten op je menu hebt staan. Om deze pizza's te maken is bij het spel een kookboek bijgevoegd. Ook de volgende onderdelen moet je doen voor je de tent kunt openen: een bakoven kopen, je zaak inrichten (vloerbedekking, meubilair etc.) en personeel aantrekken (minimaal een kok en een bediende; ook hier weer keuze uit zeer verschillende personages). Heb je alles gedaan, dan kan de tent open en hoef je voorlopig niets anders te doen dan inkopen doen, prijzen aanpassen en luisteren naar klachten en wensen van het personeel en van de klanten. Na ca. een week weet je ongeveer hoe de zaken ervoor staan en kun je gaan uitbreiden; mits je inmiddels niet failliet bent.
Leuk bij dit alles is dat je de pizza's zelf moet samenstellen. Buiten de standaard-soorten mag je ook zelf nieuwe pizza's 'ontwerpen'. Beide pizzasoorten worden beoordeeld door een jury. Hoe beter de standaard soorten lijken op die uit het kookboek, hoe hoger ze scoren bij jury en publiek. Je eigen pizza's worden beoordeeld op originaliteit en op kwantiteit. Hier merk je dat Duitse pizza's anders zijn dan Nederlandse pizza's: veel, vet en hoog doen het uitstekend volgens de makers.

Als alles goed gaat kun je gaan uitbreiden. Dit kan op verschillende manieren. Je kunt je zaak uitbouwen naar een 4-sterren restaurant (inkopen kan via diverse leveranciers, variërend van goedkope buurtwinkels tot zeer luxe importzaken), je kunt meerdere restaurants openen, je personeel cursussen laten volgen, managers aantrekken, en uiteindelijk kun je je activiteiten verplaatsen naar andere steden in Europa en de V.S.
Op den duur zou dit natuurlijk een beetje saai kunnen worden, dus daar hebben de makers rekening mee gehouden. Als je goed in je slappe was zit kun je je activiteiten uitbreiden naar andere fronten. Met je geld kun je beleggen bij banken of duistere bedrijven, concurrenten uitkopen, T.V. spots laten maken, en andere zakelijke activiteiten ontplooien. Nog ingewikkelder wordt het als je gaat samenwerken met criminele organisaties. Je kunt je concurrenten (laten) saboteren of je gaan bezighouden met wapenhandel en terroristische akties. Al met al voldoende ingrediënten om je maanden zoet te houden.









Je kunt met meerdere personen spelen, maar dat gebeurt om beurten. Modem of netwerk worden niet ondersteund. Speel je alleen, dan heb je 7 computerpartijen tegenover je.

BEELD en GELUID

Helaas zijn er ook enkele negatieve kanten. De beelden zijn erg eenvoudig en wat achterhaald. De animaties zijn schaars en eenvoudig, maar gelukkig is de bediening goed en zie je regelmatig leuke tekeningen ter afwisseling. Ronduit slecht is het geluid. Alleen bij het opstarten van het spel krijgen we een zeurderig deuntje (Adlib) en slechts sporadisch hoor je wat geluidseffekten. Alle personages zien eruit als vissen op het droge; ook op CD-ROM hoor je geen spraak. Dit is vooral een gemis, want de meeste grappen kom je tijdens de conversaties tegen. Nee, voor mooie plaatjes, leuke geluiden of goede muziek moet je dit spel absoluut niet kopen.

KONKLUSIE

Gauw terug naar het spel. Dit is ronduit schitterend! Het spel bevat ook nog wat humor en speelt echt lekker weg als kort tussendoortje. De andere varianten kunnen je vele dagen tot weken bezighouden. De handleiding is beknopt, dus veel moet je zelf uitzoeken. Heel aardig is de mogelijkheid om zelf pizza's te bakken en samen te stellen.

Topspel! Jammer van de wat zwakke beelden en het slechte geluid.

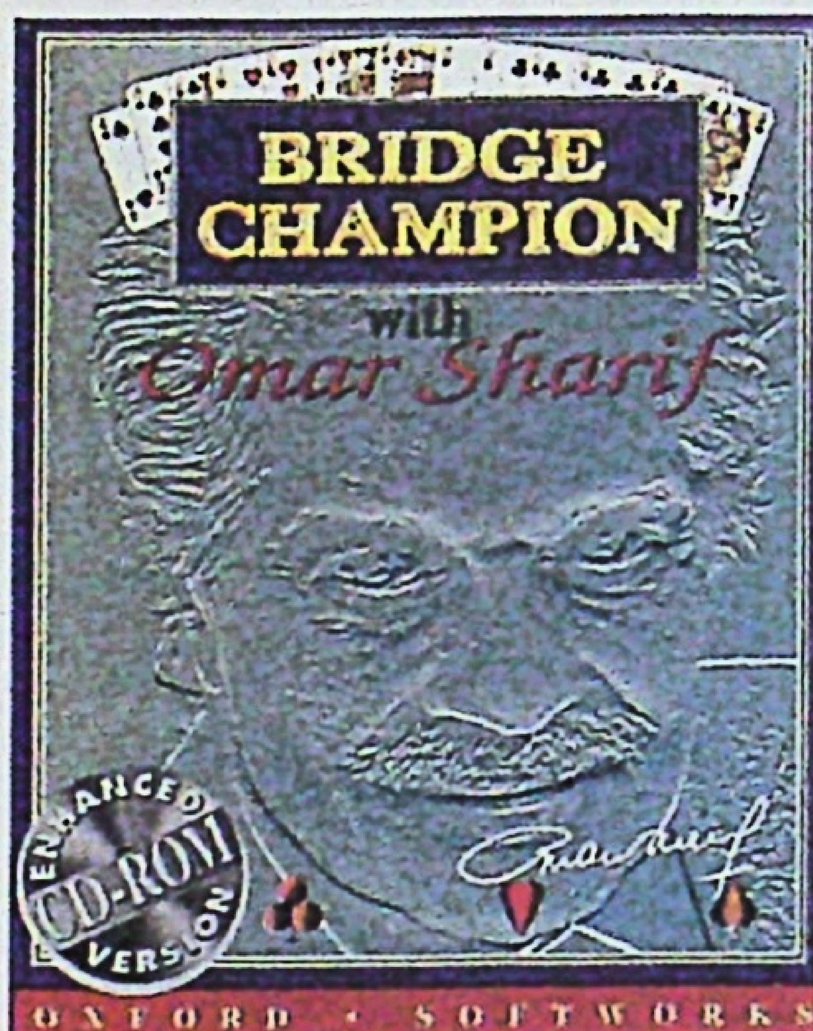
Alfredo's Ristorante.

BEELD:	6
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

BRIDGE CHAMPION with Omar Sharif

Softwarehuis: Oxford Softworks.
Min. 80286, min. 2Mb., DOS 3.2+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 95,=



Dat leek ons wel wat: met de antieke filmheld Omar Sharif (te plaatsen tussen Rudolph Valentino en Arafat) te leren bridgen van zo'n zilver schijfje. We waren er helemaal klaar voor, mijn vriendin en ik.
Zodra de doos opengemaakt was, besloop ons al de eerste angst. "Hoe in hemelsnaam met een nog geen 30 pagina's tellende handleiding dit spel, dat door de eeuwen heen met meer respect is bejegend dan klaverjassen en poker, onder de knie te krijgen?" Maar, "geen nood", dachten we, "Omar helpt ons wel".

Dus we installeren BRIDGE CHAMPION with Omar Sharif netjes volgens voorschrift. Geen probleem, geen hoge systeemeisen, geen toestanden met video of geluidskaart. Het spel kan in standaard VGA of via een Vesa driver in SVGA (800x600) draaien. Het kan volgens de handleiding tevens onder Windows gedraaid worden. Waarover later meer.
Bij het opstarten van het spel verschijnt een korte animatie, waarbij we in een 3D omgeving in vogelvlucht Oxford te zien krijgen. Kan wel kloppen gezien de naam van de ontwikkelaars. Daarna verschijnt een uitermate saai menu, waarin wij als beginneling moeten kiezen met welke spelvorm en volgens welke spelconventies we willen spelen. Wij zoeken in de handleiding en ja, er staat iets over de verschillende spelconventies. Maar wat ze inhouden, ho maar. Dus doorklikken met standaard instellingen. En dan ontmoeten we Omar. Een eenvoudig plaatje van de grijzende man en een kort gesproken welkom. Geen animatie of speelsheid, alleen een plaatje. Nogmaals verschijnt een keuzemenu met spelconventies en instellingen, die we voor het gemak ook doorklikken op standaardinstellingen. Wederom kan de handleiding ons niet echt helpen. Dan belanden we aan tafel. Nog steeds heeft Omar nauwelijks iets van zich laten horen.

Het speelveld is verdeeld in Noord-Oost-Zuid-West (4 spelers) en iedere speler krijgt 13 kaarten gedeeld. Via het spelmenu kan bepaald worden per speler of de kaarten open liggen, gesloten zijn of dat de speler wordt bestuurd door computer, dummy of speler. Een dummy is in dit geval een slaaf van de speler, omdat de speler bepaalt welke kaarten hij uitspeelt. Bridge wordt (evenals klaverjassen) 2 aan 2 gespeeld, waarbij N-Z en O-W teams zijn. Om na het delen elkaar te laten weten welke kaarten beide spelers in handen hebben en om de inzet van de robber (een ronde) te bepalen moet eerst geboden worden. Bij het bieden wordt het contract opgemaakt, waarin bepaald wordt hoeveel slagen iedere partij moet halen, hoeveel punten hierin zijn betrokken en welke kleur troef wordt. Dit onderdeel van het spel blijkt (volgens Bridge insiders) het meest belangrijke deel te zijn van het bridgen. Over bieden en contracten zijn boeken vol geschreven en bij dit spel moet je het van een 2 pagina's tellende uitleg maar begrijpen. Of je moet eindeloos de contracten herroepen en kijken met welk contract een spel wel gewonnen kan worden. Het is mogelijk om Omar voor je te laten beslissen via de 'Hints' knop, maar hij geeft de voorkeur aan defensief spel en houdt zich tijdens het bieden op de vlakte. Het spel zelf wordt natuurlijk bepaald door kaarten te kiezen, die per slag op tafel moeten en slagen die door samenspel worden binnengehaald. Als door N-Z (de speler is Zuid) een slag gehaald wordt laat Omar zich horen met de opmerking "That was good play". Ongeacht het gesloten contract of de blunders die de speler maakt, je krijgt van hem niets anders te horen. Zo veel dus voor Bridge met Omar Sharif (op de doos ja).

Gelukkig kunnen we hem ook uitschakelen en via het netwerk (nulmodem of LAN) met echte spelers spelen. Daarmee wordt het educatieve element natuurlijk niet groter, maar als u al kunt



bridgen natuurlijk een leuke optie voor de pauze op de zaak (neem wel even contact op met de systeembeheerder, dat is wel zo netjes). Tevens kunnen we om beurten op een PC spelen, maar dat is niet leuk, omdat dan alle kaarten open liggen als je tegelijkertijd naar het beeldscherm loert. Een nul-modem kabeltje is niet zo duur en makkelijk te installeren. Bij het werken met de muis over het speelveld valt al snel op dat de muis onevenredige afstanden over het buroblad moet afleggen om over het (imaginaire) speelveld te komen. Een muis calibratie is niet mogelijk, zodat op de bij de muis meegeleverde software moet worden teruggevallen. In de SVGA modus is dit probleem groter dan bij VGA. Maar goed, de lol was er toch al een beetje van af.
Onder Windows zal de Microsoft aansturing (driver) wel toegepast worden, maar dat kan ik u helaas niet vertellen. Het spel kreeg hopeloze problemen met de Windows-driver voor mijn grafische kaart (ATI/Mach32) en veroorzaakte grote beschermingsfouten. Mijn vermoeden is dat het programma dan ook als 100% DOS-applicatie onder Windows moet draaien en daardoor fouten genereert. Niet mee verder gegaan dus.

Als u niet kunt bridgen, moet u zich realiseren dat u in dit spel enorm veel tijd moet stoppen. De basisprincipes kun je met 'BRIDGE CHAMPION with Omar Sharif' wel leren, maar echt leren bridgen met een handleiding van 30 pagina's en een zwijgende Omar Sharif is bijna onmogelijk.
Helaas is het moeilijk te beoordelen hoe een echte bridge fanaat er tegenaankijkt. Maar ook voor deze categorie geldt dat het spel gewoon saai is opgezet en slecht is aangekleed. Onbegrijpelijk dat dit op CD-ROM moest uitkomen.
Geen aanrader.

Douwe.

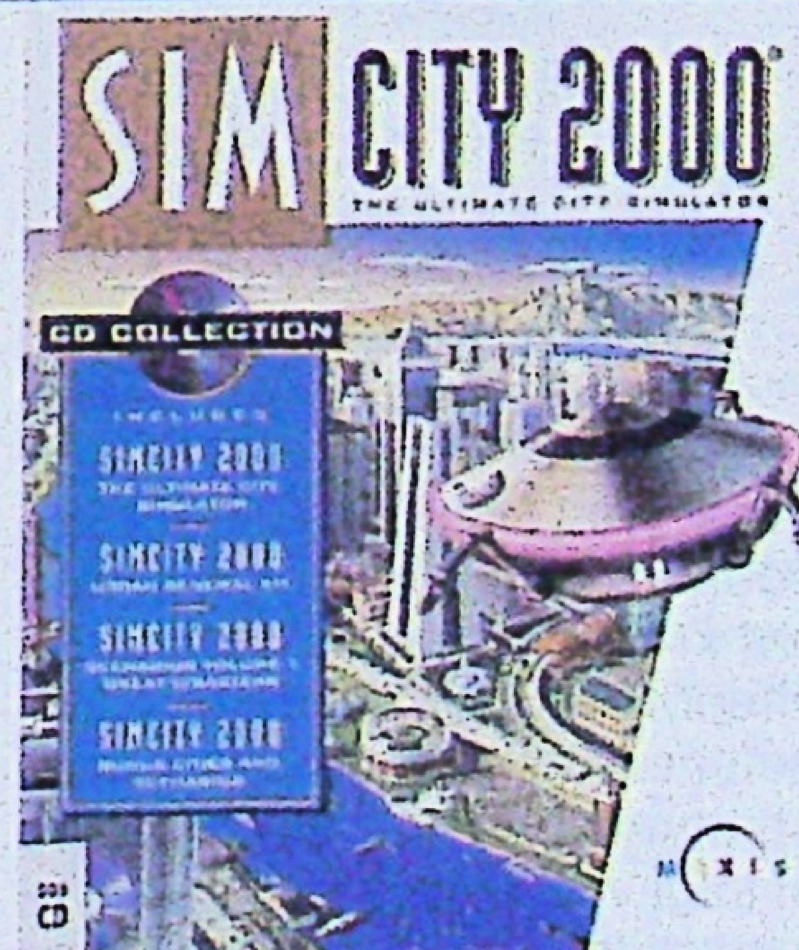
BEELD:	7
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	3
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

SIM CITY 2000 CD COLLECTION

Softwarehuis: Maxis.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 3.3+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, MPU-401.
Richtprijs: FL. 159,=

Deze CD-ROM collectie bevat SimCity 2000 (zie Software Gids nr. 24) met de volgende uitbreidingen en aanvullingen: URBAN RENEWAL KIT (zie Gids nr. 30), SCENARIOS VOLUME 1 GREAT DISASTERS (zie Gids nr. 26) en BONUS CITIES AND SCENARIOS.



Een schitterend geheel, dat -in losse onderdelen- ruim FL. 200,= kost, dus deze CD-ROM kunnen we zeker aanbevelen als dit programma nog op je verlanglijstje staat.

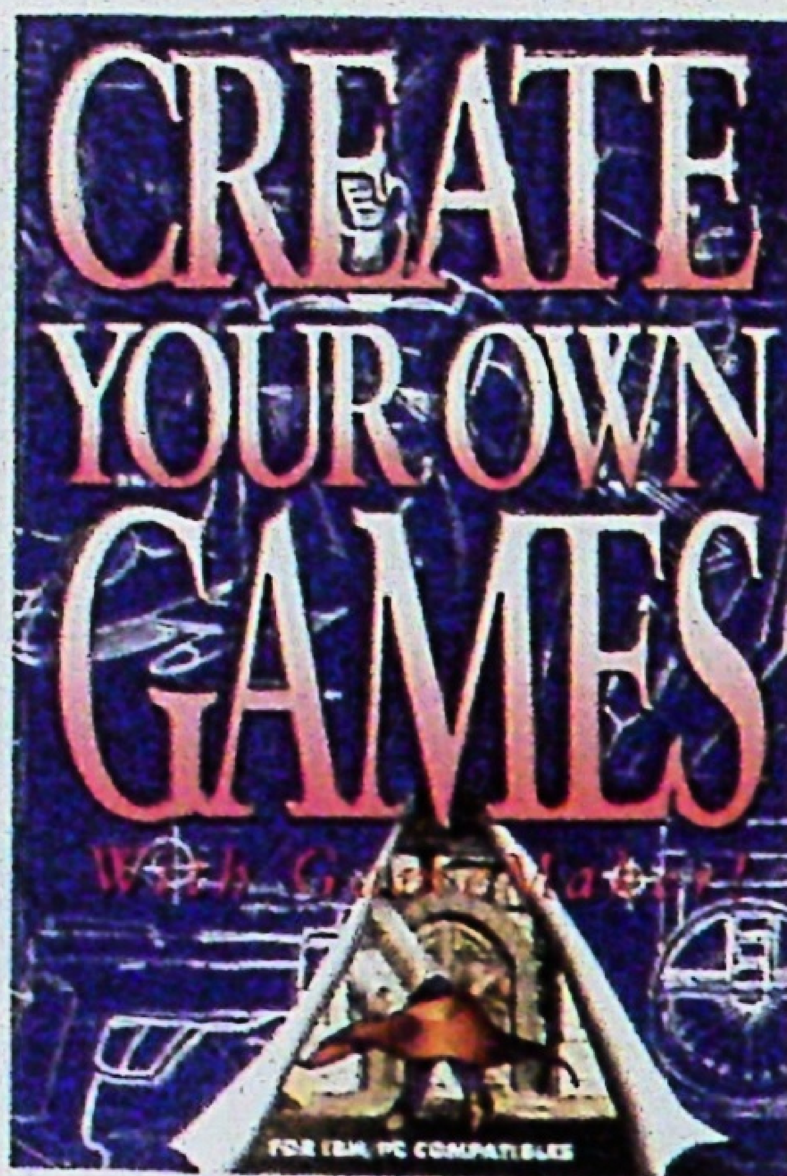
Beschikbaar gesteld door D+S Software.

CREATE YOUR OWN GAMES

With Game Maker

Softwarehuis: Microforum. Min. 80286, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis. Sound Blaster en compatible geluidskaart. Richtprijs: FL. 99,95

Aanbevolen: double speed CD-ROM drive, 80486SX of snellere processor, SVGA kaart.



Minimaal heeft het programma een 80286 processor nodig, maar zowel de software als de daarmee gemaakte spellen lopen als verkouden vliegen in dikke stroop. Wil je lekker een spel in elkaar flansen en de resultaten ook nog vlot zien lopen, dan heb je echt een 486 processor nodig. Helaas geldt dit alleen voor de snelheid, maar niet voor de kwaliteit. Ondanks dat deze spellenmaker in VGA werkt, is het resultaat vergelijkbaar met spellen van enkele jaren geleden in EGA.

Deze recensie kan -wat mij betreft- heel kort blijven. Het programma doet z'n werk, maar de mogelijkheden zijn zeer beperkt. Je kunt bejaarde platformspellen en achterhaalde adventures maken met zeer eenvoudige graphics, beperkte audio- effekten en slechte besturing (dit laatste vond ik het ergste; wat een gepruts om m'n poppetje te laten springen of te laten schieten). Wie echt helemaal geen computer-ervaring heeft kan een heleboel lol beleven aan dit programma, maar moet geen hoge verwachtingen hebben over het eindresultaat. Als je goed je best doet in BASIC (met een compiler en wat assembler-routines, niet met een interpreter) kun je betere resultaten boeken. In een andere programmeertaal kun je gewoon goede programma's maken.

Dit is dan ook het belangrijke verschil tussen dit pakket en programmeertalen: talen moet je leren en oefenen in de praktijk, dit programma geeft snel resultaten zonder al teveel studie.

Dit is een speeltje, meer niet. Het 'programmeren' met deze software is leuk, maar het eindresultaat is zeer zwak.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SUPERSKI *PRO*

Softwarehuis: Microids / Mindscape. Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb. waarvan 2,7Mb. EMS, , DOS 5.0+, MSCDEX 2.22+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive. Keyboard/joystick/muis. Aantal spelers: 1-4. Sound Blaster en compatibles. Richtprijs: FL. 99,=

Ook uitgebracht op diskette. Op de harddisk is 17Mb. nodig.



Voor liefhebbers van typische wintersporten zijn er de Olympische winterspelen. Voor de doeners is er de mogelijkheid om in diverse landen zelf in de sneeuw diverse sporten te beoefenen en daartoe op 'wintersportvakantie' te gaan. Helaas eindigt voor velen zo'n vakantie vroegtijdig en komen ze met een gips souvenir naar huis.

Microids heeft een spel op de markt gebracht waarmee men, gedurende alle jaargetijden, deze sporten kan beoefenen. Althans enkele daarvan, zoals Downhill, Slalom, Snowboard, en Ski springen. Op de CD-ROM versie is als extra het Bobsleeën toegevoegd.



DOWNHILL: Hierbij is het de bedoeling om zo snel mogelijk van een heuvel te skiën. Dit is eigenlijk niet eens moeilijk. Een bochtje naar links, een bochtje naar rechts, een paar bobbels en je bent beneden.
SLALOM: In principe hetzelfde als Downhill, met dien verstande dat je nu als extra tussen poortjes moet skiën.
SNOWBOARD: Houd je van een gevaarlijke afdaling, dan is deze optie de uitkomst. Wederom is het de bedoeling zo snel mogelijk naar beneden te skiën, maar op zo'n board is het natuurlijk iets gevaarlijker dan op de lange latten. Althans in de praktijk. Met alleen maar snel naar beneden zoeven kom je er niet. Er zijn in het parcours diverse obstakels aangebracht die je de ene keer links, dan weer rechts moet passeren.
SKISPRINGEN: Je raadt het al. Met de lange latten onder je voeten gebonden is het hier de bedoeling om zo ver mogelijk van de schans te springen. Je moet natuurlijk wel proberen om op de latten terecht te komen.
BOBSLEEËN: Deze optie staat als extra op de CD-ROM versie. Zo snel mogelijk met een bob op een zeer bochtige ijsbaan naar beneden glijden, zonder daarbij uit de baan te vliegen.

Alle opties zijn via een keuzemenu te selecteren. In datzelfde keuzemenu dien je ook aan te geven of je wilt trainen, een competitie wilt of een kampioenschap (2 soorten). Heb je aangegeven welk evenement je wilt, dan mag je nog even je ski's uitzoeken. Korte ski's voor lage snelheid en lange ski's voor snellere jongens.



In de configuratie staat dat je machine moet zijn uitgerust met een SVGA kaart. Dit wekt de verwachting dat je sublieme grafische beelden krijgt. De beelden in de intro zijn wel aardig, maar in het spel is de beeldkwaliteit niet erg hoog. Je kijkt tegen de rug van de persoon die jij voorstelt en soms kom je wat publiek tegen tijdens een afdaling. Kom je langs het publiek, dan hoor je de bekende koe-bel en schreeuwen ze "ooh" en "aah". Eenmaal beneden aangekomen krijg je applaus van het wachtende publiek.

Beeld en geluid zijn niet van hoge kwaliteit. Alle onderdelen, met uitzondering van de bobsleebaan, zijn praktisch hetzelfde. Dit is een spel dat naar mijn mening heel vlot gaat vervelen. Ik hield het in ieder geval snel voor gezien.

Erik Sonnega.

BEELD:	5
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

RISE OF THE TRIAD DARK WAR

Softwarehuis: Apogee. Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive. Keyboard/joystick/muis. Aantal spelers: 1-2. Sound Blaster, Gravis Ultrasound, General Midi. Richtprijs: FL. 98,=

In de recensie in Software Gids nr. 31 kun je lezen dat we dit een zeer goed spel vonden en dat we de CD-ROM al aangekondigd hadden. De CD was er al snel en stelde ons niet teleur.

Op de CD vinden we buiten het volledige spel nog de shareware versie "The Hunt Begins" en 6 andere sharewarespellen van Apogee te weten:

Black Stone, Duke Nukem 2, Hocus Pocus, Raptor, Wacky Wheels en Wolfenstein 3- D.

Buiten dat vinden we op de schijf nog een hele rits .BMP-plaatjes van het hoofdspel, een artikel over de makers met een 20-tal .GIF-files, waarop alle personen poseren en de werkplek te bewonderen is en tot slot nog een aantal .PCX plaatjes van de shareware spellen.

Een gigantje!!

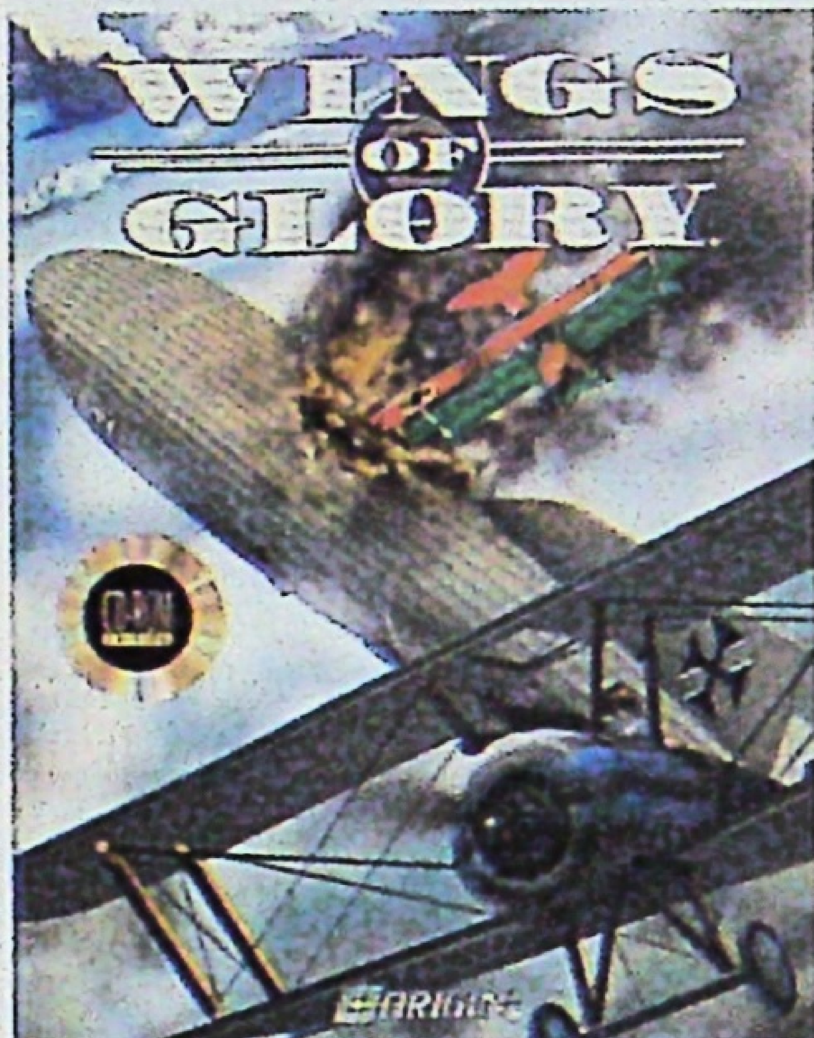
BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



WINGS OF GLORY

**Softwarehuis: Origin.
Minimaal 80486/33, min. 8Mb., MS-DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, harddisk, VGA, double speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster, General Midi.
Richtprijs: FL. 119,=**





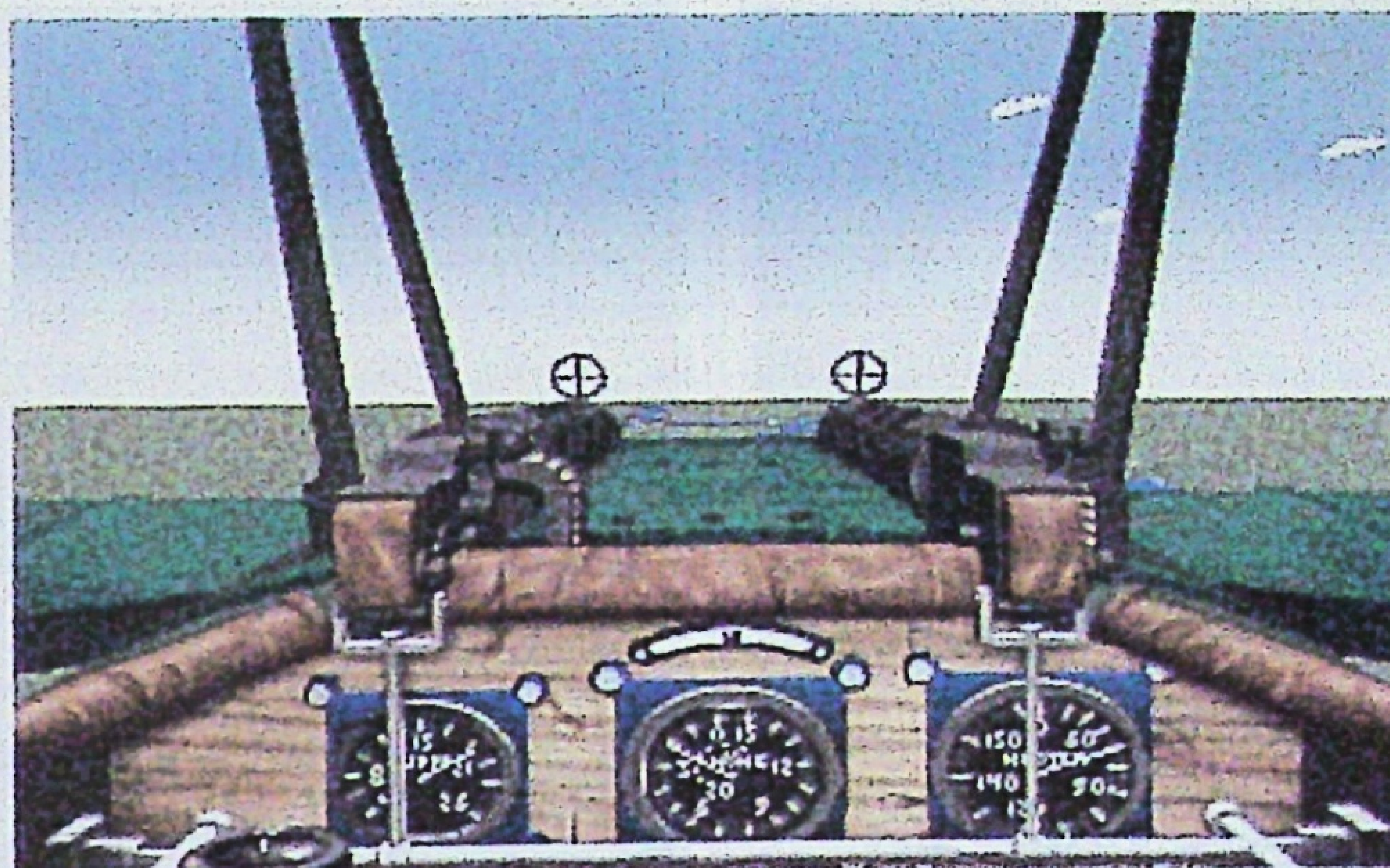
We zijn rijkelijk laat met deze recensie, maar onze flightspecialisten Henk en Douwe waren niet in staat om het programma op hun (beide Pentium) computers aan de praat te krijgen. Op de redaktie lukte dit wel op een Pentium, maar op deze machine liep het programma vast op het moment dat we de flightrecorder wilden afdraaien. Uiteindelijk konden we vliegen en onze verrichtingen bekijken op een 486DX/2.

WINGS OF GLORY is een flightsimulator, die speelt tijdens de Eerste Wereldoorlog en gevechtshandelingen tussen de Engelsen en de Duitsers nabootst. Zoals we gewend zijn bij Origin krijgen we een uitgebreid achtergrondverhaal met veel plaatjes en spraak. Komen we bij het vlieggedeelte, dan valt het allemaal wat tegen. Je kunt alleen in Engelse toestellen vliegen en hebt de keuze uit slechts 5 kisten. De beelden zijn fraai gedetailleerd, maar schokken vaak overdreven en zonder noodzaak. De beelden zijn grof opgebouwd en dat is op een 17" (of grotere) monitor ronduit lelijk. De besturing is goed en de simulatie is perfekt. De vliegende doodskisten uit die tijd zijn goed nagebootst. Maak maar eens een scherpe bocht of een looping, je hoort de kist kraken en rammelen.

Dit vliegwerk hebben we al eens gezien bij RED BARON en dit inmiddels wat oude programma doet het op gebied van beeld en achtergrond gewoon beter en vliegt soepeler. Tevens heeft RED BARON meer opties, meer vliegtuigen, en meer missies.
WINGS OF GLORY moet het dan ook hebben van de franje, storyline en het vlieggemak. Wie vooral wil vliegen en schieten kan z'n hart ophalen, want stijgen en landen kun je automatisch laten uitvoeren, waarbij je nog wel fraaie externe views te zien krijgt. Zelfs een automatische 'target lock' is aanwezig, dus Origin heeft duidelijk rekening gehouden met beginners die bij de meeste flightsims in de problemen komen als ze moeten landen. De flightsim is dan ook alleen maar erg goed en realistisch als je dit allemaal uitschakelt, want met alle hulpjes ingeschakeld lijkt het spel wel WING COMMANDER met tweedekkers.
Ook goed zijn de geluidseffekten, de spraak en de muziek.
Er zijn veel aardige details in het landschap, maar de vijanden zijn helaas nauwelijks herkenbaar, of ze moeten dusdanig dichtbij zijn dat ze je halve toestel al in flarden hebben geschoten. Toen ik dan ook een keer op wat grotere afstand een toestel neerhaalde kwam ik op de thuisbasis voor het vuurpeloton te staan. Zo erg hadden ze het nog nooit meegemaakt, een piloot die z'n eigen mensen neerschiet. Tegenwoordig hebben we van de Amerikanen wel geleerd dat dat allemaal heel gewoon is en dat je daarvoor echt niet meer gefusilleerd wordt.
Toch dood, en nu eens niet vanwege een crash.

WINGS OF GLORY heeft op veel vlakken meer te bieden dan RED BARON, maar niet als het gaat om (vlieg)mogelijkheden, toestellen en missies. Wie RED BARON kent kan dus wat teleurgesteld zijn over dit produkt.
Gewoon lekker vliegen kan echter prima en daarbij krijg je goed geluid en soms aardige details; behalve dan bij de tegenstanders.
Verder mis ik de hoge resolutie die tegenwoordig steeds vaker wordt gebruikt en een modemoptie.
Voor de Origin-fans heeft ook dit programma weer een uitgebreid achtergrondverhaal.
Vooral voor beginners en schietfanaten die de lastige onderdelen van het echte vliegwerk aan de computer willen overlaten is WINGS OF GLORY een uitstekend produkt, maar wie meer keuzes wil dan alleen het volgen van het achtergrondverhaal of zelf wat wil experimenteren, krijgt bij Origin weinig (spel)mogelijkheden.

Alfred.







BEELD:	6
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	6
SIMULATIE:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

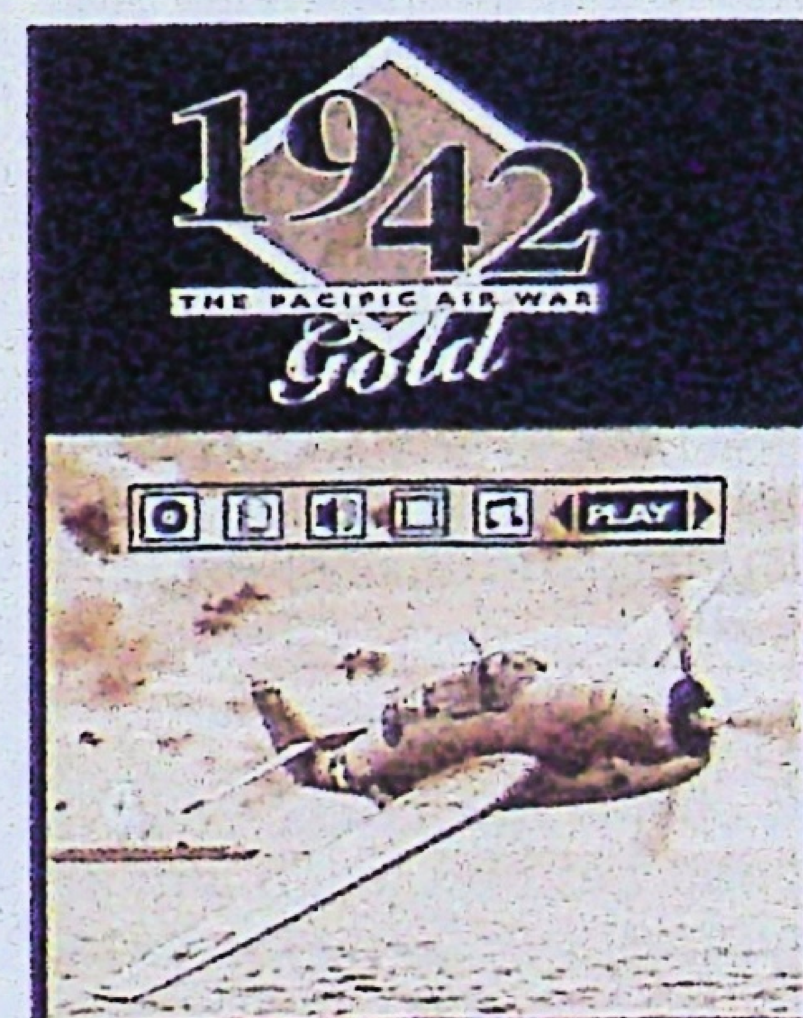
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

UPGRADE

Origine is inmiddels aan Upgrade versie 2.2 aangekomen. Dit reparatiepakketje heeft nog geen oplossing voor de problemen op de Pentiums, maar zorgt wel voor enkele verbeteringen in beeld en besturingsmogelijkheden. Zo kunnen b.v. de details in het terrein iets minder brokkelig gemaakt worden en kunnen enkele ander beeld-details worden verbeterd. Enkele vliegopties kunnen nog makkelijker gemaakt worden.

1942 PACIFIC AIR WAR GOLD

**Softwarehuis: Microprose.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1-2.
Roland MT-32/CM-32/LAPC-1, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, AdLib, Covox, General Midi.
Richtprijs: FL. 119,=**



Wie het allemaal wat professioneler (en vooral lastiger) wil, kan helemaal uit z'n bol gaan met dit pakket. In de uitgebreide recensie in Software gids nr. 29 wordt deze flightsim. al de hemel in geprezen (hoe toepasselijk) maar de GOLD- versie heeft nog heel wat meer te bieden:
6 nieuw toestellen, 2 nieuwe gebieden (Filippijnen en Nieuw Guinea), 200 speciale modem-play-missies, 300 nieuwe missies om alleen te vliegen. Meer spraak en films, een interactieve 'battlemap', een interactieve database, etc., etc. waarbij de prijs gelijk is gebleven!

Topper, dus we schroeven de waardering ietsje op!

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

USS Ticonderoga *Life and Death on the High Seas*



USS Ticonderoga

**Softwarehuis: Mindscape.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-disk, double speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 129,=**



USS Ticonderoga is een marinevaartuig van de Amerikaanse Ticonderoga klasse. Het schip is uitgerust met één van de meest geavanceerde radarsystemen, die er op dit gebied bestaan. Verder functioneert dit schip als commando-centrale voor een hele vloot van marineschepen. Het schip wordt vooral gebruikt in de Carrier-battle-groups van de Verenigde Staten. Dit gegeven is natuurlijk zeer aantrekkelijk voor de heren spellenmakers en daarom is er al eerder een simulator verschenen, gebaseerd op dit type schip. Het heet 'Aegis Guardian of the Fleet', Frank Buurman heeft de bespreking daarvan gedaan in de Software Gids nr. 26.

WAT HET NIET IS

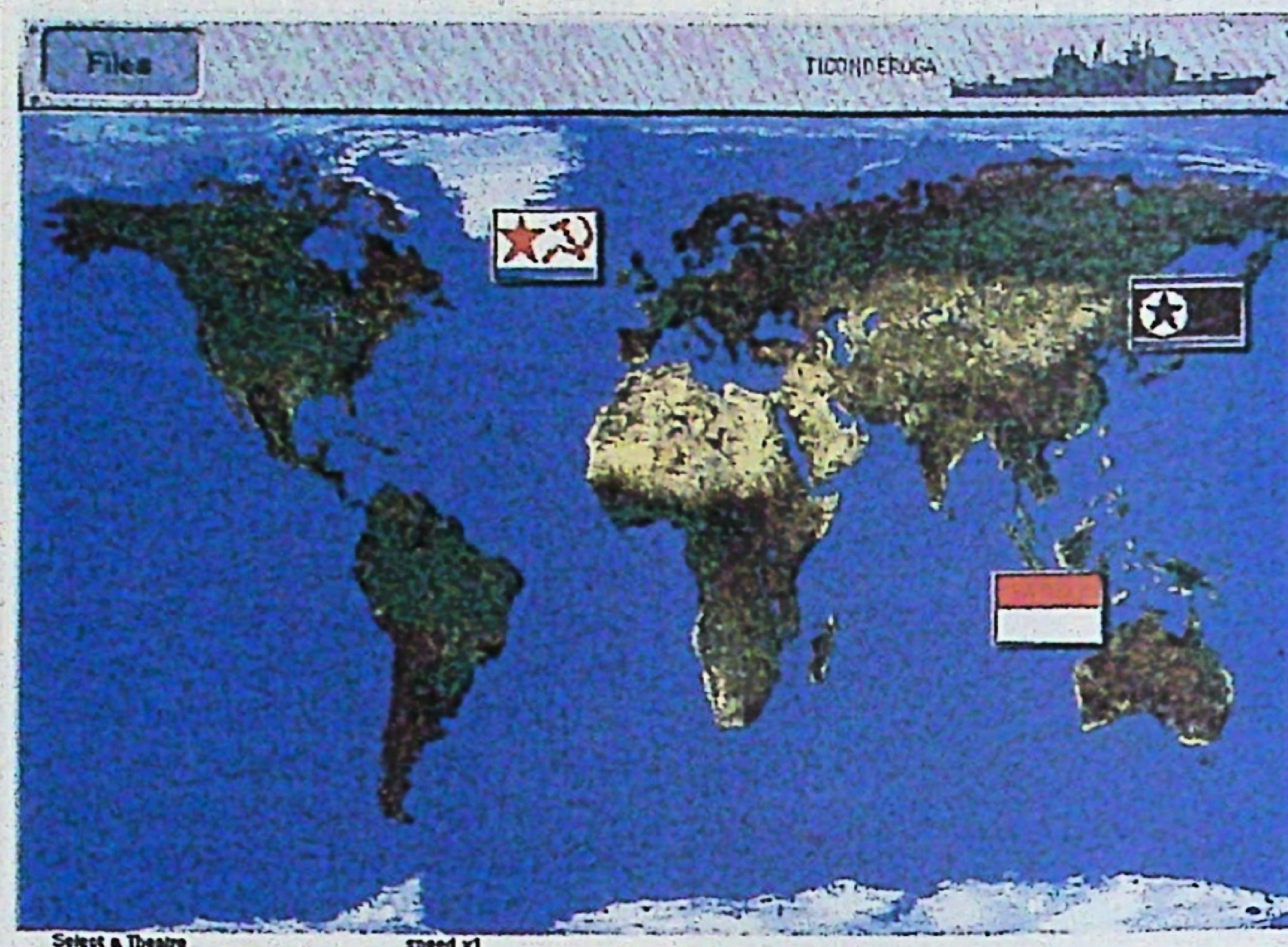
Dit spel is geen actie-spel, je speelt het niet 'even' om de agressie op de baas af te reageren. Dit spel kost vreselijk veel tijd en is vrij dul omdat je eigenlijk alleen maar sensors aan het aflezen bent. Men heeft geprobeerd door middel van allerlei animaties de boel te verlevendigen. Maar in essentie blijft het een wargame.

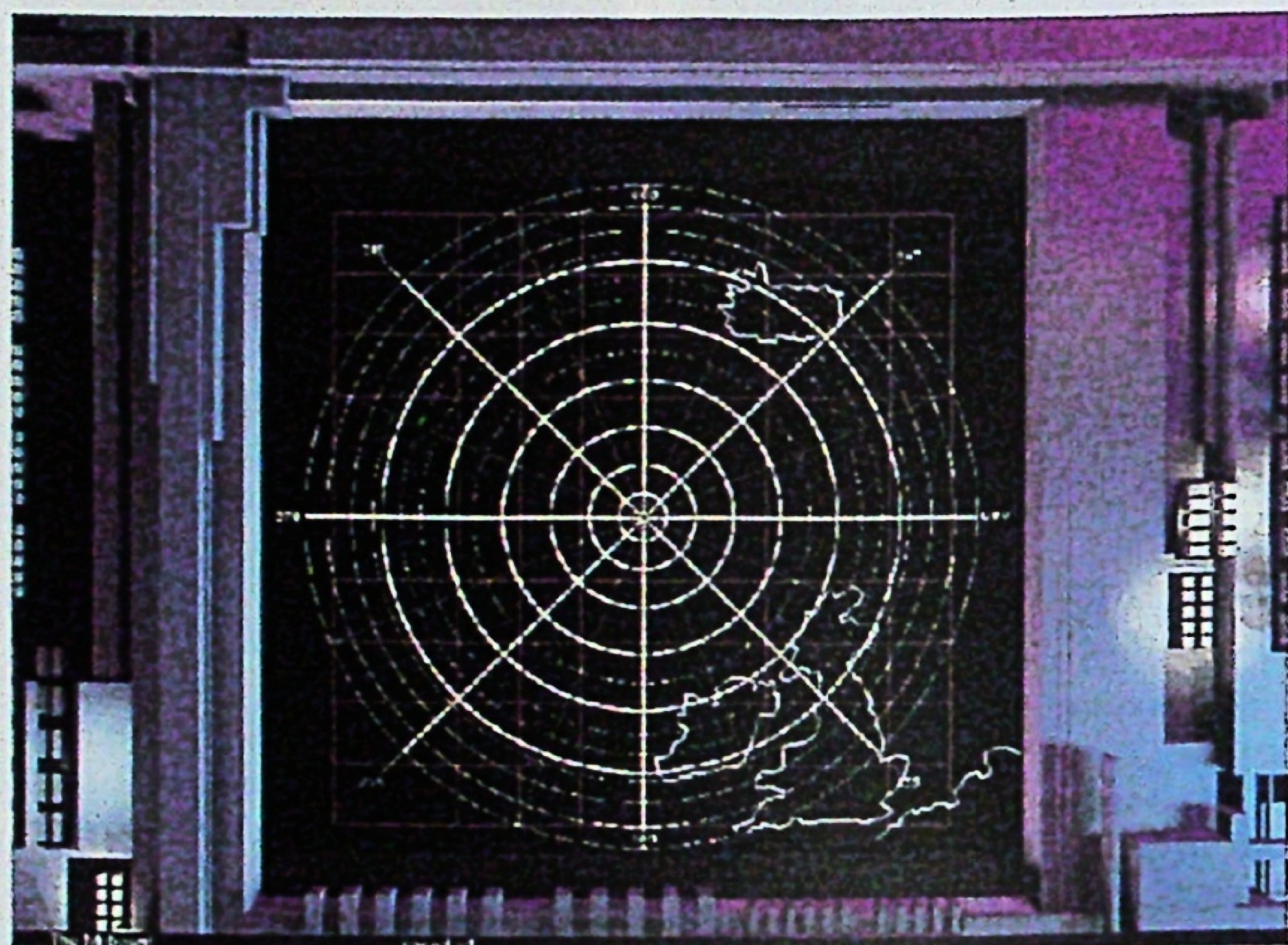
INSTALLATIE

Om dit spel te kunnen installeren is het noodzakelijk om te weten wat voor grafische kaart er in de computer is gemonteerd. Er wordt namelijk gebruik gemaakt van een Vesa-driver. De meeste grafische kaarten worden ondersteund, maar heb je een exotische videokaart, dan zal het spel wel eens niet kunnen functioneren. In mijn geval werkte de Uni-VBE-driver (een soort universele driver voor alle videokaarten) niet en moest ik de ET4000 driver installeren.
Het programma wordt voor een gedeelte op de harde schijf gezet en kan niet zonder de CD functioneren. Het spel functioneert trouwens ook onder Windows. Dan nog een waarschuwing: dit spel is niet zonder fouten, heel af en toe wil het systeem wel eens blijven hangen. Volgens mij gebeurt dit in de zeldzame gevallen dat er binnen de actieradius van de SAM's (Surface to Air Missile) van de Ticonderoga twee vijandelijke raketten en een vliegtuig in de lucht zijn, zeker ben ik daar echter niet van.

SCENARIO'S

Er kan worden gekozen uit drie scenario's.
De Atlantische Oceaan: Een nieuwe regering onder leiding van Zhirinovsky is aan de macht en heeft gezworen om Rusland weer in de oude glorie te herstellen. De regering wil de leden van het voormalige Warschaupact weer inlijven. De Navo, waarvan velen dachten dat het al zijn geloofwaardigheid had verloren tijdens het Balkan fiasco, heeft al zijn kracht nodig om de voormalige Oostbloklanden te beschermen...
De Golf: Na de ineenstorting van Irak als regionale supermacht is deze plaats overgenomen door Iran. Dit land heeft met zijn oliedollars veel supermodern oorlogsmaterieel gekocht. Iraanse kanonneerboten vallen de koopvaardijschepen lastig die door de straat van Hormuz varen. De Amerikaanse marine krijgt opdracht hierop een antwoord te geven...
Noord-Korea: Dit land heeft 's werelds grootste staande leger, en er zijn sterke aanwijzingen dat het land kernwapens ontwikkelt. Na beschuldigingen van spionage aan het adres van de Verenigde Staten, worden er in Noord-Korea grote troepenmacht verplaatsingen geconstateerd. De troepen in Zuid-Korea zijn er vrij zeker van dat zij een eventueel conventioneel conflict kunnen winnen. Zij zijn echter bang voor de No-Dong-kernraket, die geschikt is om kernkoppen af te schieten op Japan en Zuid-Korea...





Men heeft de drie scenario's in oplopende moeilijkheidsgraad gemaakt: de Golf is het makkelijkst te spelen, hij wordt dan ook in de handleiding als tutorial gebruikt. Korea is wat moeilijker en de Atlantische Oceaan is het moeilijkst. Mij is het gelukt om de eerste twee scenario's uit te spelen, de laatste is zo moeilijk dat het mij nog niet gelukt is om te winnen. Hoe een hypothetische slag op de Atlantische Oceaan zou kunnen verlopen kun je ook lezen in de boeken: "Het fregat", "Het vliegdekschip" en" De onderzeeboot" van John Wingate. Het zou mij niet verbazen als men bij de opzet van het laatste scenario geleund heeft op deze boeken.

HET SCHIP

Als commandant van deze geleide-raket-kruiser, heb je de beschikking over de meest geavanceerde apparatuur. Het belangrijkste systeem aan boord is wel het Aegis-systeem (Aegis: het schild van de Griekse god Zeus). Dit systeem werd ontwikkeld om verzadigingsaanvallen door raketten, welke in de jaren zeventig de basis vormden van de Russische antivliegdekschip tactieken, op te kunnen vangen. Conventionele ronddraaiende radars waren niet snel genoeg om grote aantallen doelen te kunnen detecteren. Als één van de belangrijkste onderdelen van het Aegissysteem werd een radarsysteem ontwikkeld, dat bestaat uit vier vlakke arrays met elke 4100 vaste 'radar elementen'. Deze arrays bestrijken de hele horizon. Een digitale computer verzamelt de gegevens van elk radar elementje en verwerkt dit tot een beeld. Omdat er zoveel radar elementjes zijn, die een doel kunnen detecteren, is het aantal doelen wat gevolgd kan worden veel groter dan mogelijk is met een conventionele radar. Verder kan het Aegis-systeem de gegevens van andere marineschepen via data-links verwerken en opdrachten geven aan deze schepen om gedetecteerde doelen te vernietigen.

Daarnaast kan dit systeem 18 raketten in de lucht houden, waarvan vier in de eindfase. Het systeem kan nog veel meer en het verhaal zou te lang worden om dit allemaal hier te vertellen; een goede samenvatting kan men terugvinden in de handleiding.

DE SIMULATIE

Als het spel start krijg je als eerste een klikbare wereldkaart te zien met vlaggen, welke staan voor de al eerder genoemde scenario's. In de toekomst is Mindscape (de producent van dit spel) van plan om datadisks uit te brengen met meerdere scenario's. Klik je op één van de vlaggen, dan begint het daarbij behorende scenario. Je komt nu op de brug van de Ticonderoga. Dit is prachtig gedaan, je kunt hier rondlopen en door deuren andere ruimten bereiken, te weten: het verblijf van de commandant, het CIC (Central Information Center), de kaartenkamer en het communicatiecentrum. Voor het spel is het allemaal niet zo functioneel, maar het creëert wel sfeer.





De belangrijkste elementen waar je eigenlijk mee werkt zijn de commandoschermen, welke achtereenvolgens bestaan uit:

- Het tactische commandoscherm. Hier worden alle gedetecteerde contacten getoond en kan de koers van bevriende schepen en vliegtuigen uit worden gezet.
- Het onderzeeboot-bestrijdings-scherm. Het woord zegt het al: hier ziet men alle onderzeeboten en onderzeeboot-bestrijdings-middelen zoals helikopters, torpedo's etc.
- Het oppervlakte-contact-scherm. In dit scherm worden alle schepen, landdoelen en afgevuurde kruisraketten getoond.
- Het luchtverdedigingsscherm. Hier ziet men alle vliegtuigen en in de lucht zijnde raketten.
- Het Moboard-scherm. Hier 'stationeer' je de onder jouw bevel staande schepen en vliegtuigen in een positie ten opzichte van jouw schip.
- Het kanonneer-controlescherm. In dit scherm heb je controle over de boordkanonnen en het CIWS (Close In Weapon Support, men spreekt het uit als SeeWis) systeem, het systeem dat als laatste verdedigings-ring functioneert van jouw schip.
- Het schade-reportagescherm. Dit scherm laat alleen de opgelopen schade zien. Het is hier niet mogelijk om enige invloed uit te oefenen.







Door steeds van het ene scherm naar het andere te switchen, moet je een beeld krijgen van de tactische situatie en aan de hand hiervan de vijand bestrijden. Als hulpmiddel hierbij is er een soort High-level-commando-structuur ingebouwd, wat er voor zorgt dat je elk schip en vliegtuig een soort 'Rules-of-engagement' kunt meegeven. En verder..., ja verder is er eigenlijk niet zoveel te vertellen. Hier gaat het om. De spanning van het spel gaat zitten in het feit of je op tijd de juiste doelen identificeert, reageert en of de door jouw afgevuurde raketten hun doel treffen.

DE AANKLEDING

Om het spel aantrekkelijker te maken heeft men voor een gigantische hoeveelheid beeldmateriaal gezorgd. Deze filmbeelden worden getoond als raketten worden afgevuurd, raketten hun doel treffen, enz. Deze beelden zijn met Silicon Graphics Workstations gemaakt en geven een enorm realistische effect op het spel. Je bent niet alleen maar op knoppen aan het drukken, je krijgt er ook de bloedige gevolgen van te zien, iets wat in werkelijkheid nooit het geval zal zijn. Tel daarbij nog de perfecte soundtracks, en je krijgt een spel wat op zijn tijd een heel beklemmende sfeer creëert. De filmbeelden worden verder nog gebruikt om de verhaallijnen van de scenario's te ondersteunen.

Elk scenario heeft een andere verhaallijn die door een soort rollenspel tussen jou, de kapitein, en andere personen wordt geïllustreerd. In de Golf krijg je bijvoorbeeld te maken met terroristen die een gastanker kapen en daarmee een Saudische haven willen opblazen. Hoe reageer je op deze terrorist die je per radio aanroept? Je reactie is van levensbelang voor de aan boord zijnde gijzelaars. Je zult in ieder geval het gevoel krijgen dat zo'n oorlog geen grapje is, zeker als je een keer de gijzelaars hebt zien doodschieten, of, zoals in het Korea-scenario, een keer een atoombomontploffing in Japan hebt zien plaatsvinden. Je wordt dan behoorlijk fanatiek in het nog eerder uitschakelen van de vijand. De makers van dit spel zijn trouwens zo trots op deze filmbeelden dat ze een aparte functie hebben gemaakt, zodat de filmbeelden ook op zichzelf zijn te bekijken. Het duurt ontzettend lang voordat je alle filmbeelden hebt gezien. Dit zorgt er voor dat het spel niet gauw zal vervelen, omdat er tijdens het spelen iedere keer andere beelden worden getoond.

KONKLUSIE

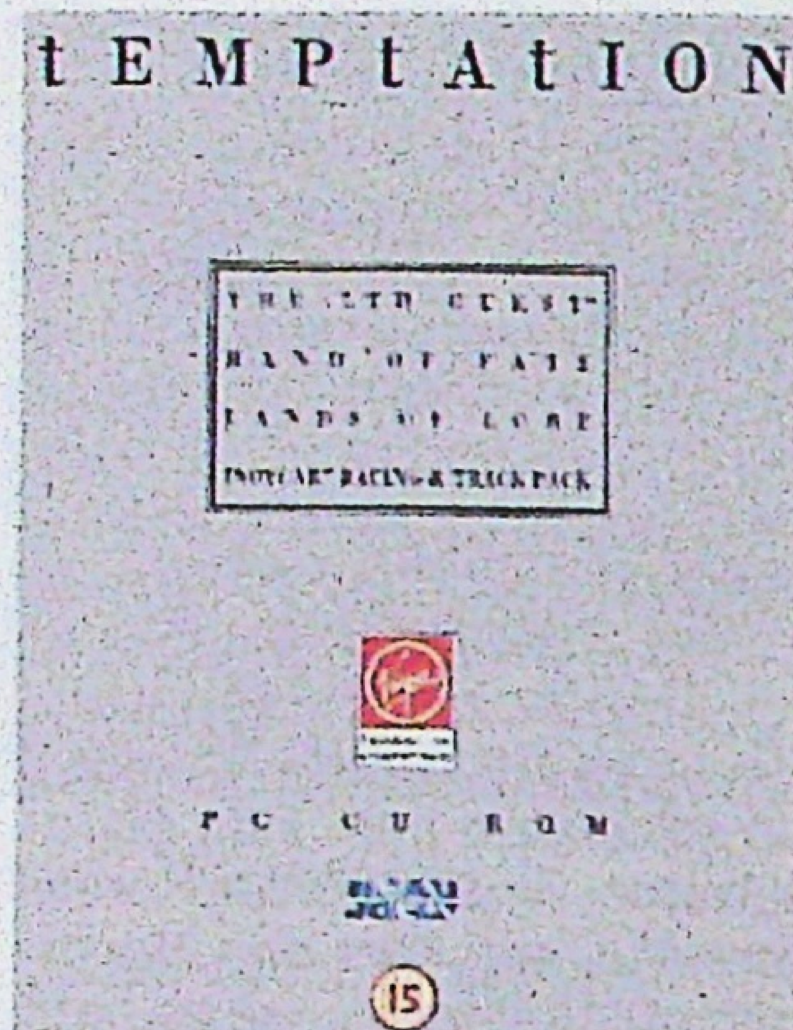
Dit spel krijgt van mij een dikke voldoende, ik heb hier heel wat uren geconcentreerd mee doorgebracht. Het spel is geen aktiespel maar men heeft er wel alles aan gedaan om zoveel mogelijk in de buurt te komen. Een poging die ik eigenlijk wel redelijk geslaagd wil noemen. Iedereen die nog nooit een wargame heeft gespeeld, kan ik dit spel aanraden. Het is, denk ik, wat toegankelijker dat zijn concurrent 'Aegis Guardian of the fleet.' De hardcore-zeeslag-fanaat zal zich ook wel vermaken, zeker als men het Atlantische Oceaan scenario speelt. Het is echter niet te vergelijken met een oorlogssimulatie als Harpoon. Er is ook nog wel wat aan te merken op dit spel; zoals eerder gezegd, het programma is niet foutloos. Dit kan zeer irritant zijn als je al een hele tijd bezig bent met een missie en het spel 'hangt' opeens. Dit komt echter zeer zeldzaam voor.
Verder is het aantal scenario's toch wat beperkt en had er wat meer variatie kunnen zijn in de muziek. Maar dit zijn misschien wat flauwe opmerkingen.

Onno.

BEELD:	10
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

LEUK VERZAMELD en PRETTIG GEPRIJSD



TEMPTATION

Softwarehuis: Virgin.
Min. 80386/33Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.2+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-(2).
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,95

Laten we beginnen met het pakket dat we hier op de redaktie het fraaist vonden. De prijs lijkt hoog, maar als je verder leest zul je zien dat het bedrag wel meevalt, want je krijgt er heel wat voor!

De doos is saai, maar de inhoud is indrukwekkend. We vinden de 2 CD's van The 7th GUEST (zie recensie in Software Gids nr. 19 en 20), een CD met LANDS OF LORE waarop de enhanced CD-ROM versie staat, dus met spraak (zie Software Gids nr. 22 en 25), een CD met HAND OF FATE (Kyrandia 2) uit de serie Fables & Fiends (zie Software Gids nr. 23 en 26) met ook hier weer de uitgebreide CD-ROM versie met spraak en animaties. Op deze laatste CD vinden we tevens INDYCAR RACING (Gids nr. 23) met de uitbreiding INDYCAR TRACKPACK (Gids nr. 27). INDYCAR RACING kan met 2 spelers gespeeld worden via een (nul)modem.

De 4 CD's zitten in zo'n dikke CD-box, maar van The 7th GUEST, KYRANDIA 2 en LANDS OF LORE worden de beknopte handleidingen op CD-formaat bijgeleverd, dus die titels kunnen evt. in een normaal CD-doosje overgezet worden. Van LANDS OF LORE, INDYCAR en de INDYCAR TRACKS wordt tevens de volledige documentatie in de originele uitvoering bijgeleverd; 4 boeken in totaal.

Je ziet het, dit is niet mis. Aanrader!

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

FLIPPEREN!

De 2 populaire flippermakers hebben beiden -tegelijkertijdhun flipperkasten op CD-ROM gezet, verbeterd en er meteen nog maar wat kastjes bijgemaakt.



PINBALL FANTASIES DELUXE

Softwarehuis: 21st Century.
Min. 80386/33Mhz., min. 1Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1-8.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=

Op deze CD vind je de 4 flipperkasten van PINBALL FANTASIES (Software Gids nr. 17) in de uitgebreide uitvoering (2 resoluties: 320x200 en 320x350) zoals dat ook bij PINBALL DREAMS DELUXE (zie Gids nr. 29) was gedaan en tevens zijn er 4 nieuw kasten toegevoegd: Tarantula, Jailbreak, Kick Off en Jackpot. In de doos vinden we, buiten de CD, een luxe en zeer complete handleiding in 4 talen. De resoluties en diverse andere opties, die bij de DELUXE versie zijn verwerkt vinden we in een nieuw optie-menu op het scherm. De eerste 4 kasten zijn wat beeld en geluid betreft wat minder dan de 4 nieuwe kasten. Vooral de hi-res uitvoering komt bij de 4 oudjes niet zo goed uit de pixels. Het geluid is uitstekend geworden, al zijn veel effekten wat overdreven links of rechts geplaatst, zodat het stereobeeld meer uithoekengeluid is geworden. Dit zal nog wel een kwaaltje uit de Amiga-tijd zijn, want voor deze computer waren de spellen oorspronkelijk geprogrammeerd.

Een mooi geheel voor de flipperfanaten!

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



EPIC PINBALL COMPLETE COLLECTION

Softwarehuis: Epic Megagames.
Min. 80386/33Mhz., min. 1Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Sound Blaster, Gravis Ultrasound.
Richtprijs: FL. 59,95

EPIC PINBALL 1 en 2 beschreven we in Software Gids nr. 23 en PACK 3 komen we tegen in Gids nr. 27. Toen moest je per pakket van 4 flipperkasten FL. 69,= betalen, dus voor alle 3 samen kwam dat op bijna FL. 210,=. Nu krijg je voor minder dan de toenmalige prijs van 1 pakket alle 12 kasten plus nog een bonuskast: AFRICAN SAFARI.
Verder krijg je verbeterd stereo geluid (dit is nu echt SUPER geworden) met o.a. aparte volumeregeling voor muziek en effekten en de eerste kast is vervangen door de SUPER ANDROID 2.0 waarvan we in het vorige nummer de shareware versie beschreven.

Kijk, dat vind ik nu leuk. De prijs is een giller en de kasten zijn uitstekend.

Wat je niet krijgt is de gedrukte handleiding, maar een kniesoor die daarop let bij zo'n vriendenprijsje. Wil je persé wat te lezen hebben, dan kan dit op de CD in 4 talen.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

CD-ROM CLASSICS

Onder deze naam is door Electronic Arts een hele rits -soms zeer recente- spellen opnieuw uitgebracht. De systeemeisen zijn verschillend, evenals de softwarehuizen. Wat gelijk is bij deze serie is de verpakking en de prijs. De CD's zitten, met hun bekende plastic box, in een dun kartonnen doosje waarin verder nog een beknopte handleiding te vinden is.

Al met al net iets luxer en uitgebreider dan de tegenwoordig zo populaire OEM versies. De spellen kosten FL. 49,= per stuk. Wij hebben uit deze serie de volgende titels ontvangen: SHADOWCASTER (enhanced CD versie, zie Software gids nr. 23 en 26), POPULOUS 2 + POWERMONGER (zie Gids 12 en 15), SYNDICATE PLUS (incl. AMERICAN REVOLT, voor meer informatie Gids 21, 24 en 26) en SNN-21 SEAWOLF (recensie in Gids nr. 26).

ACROBAT READER

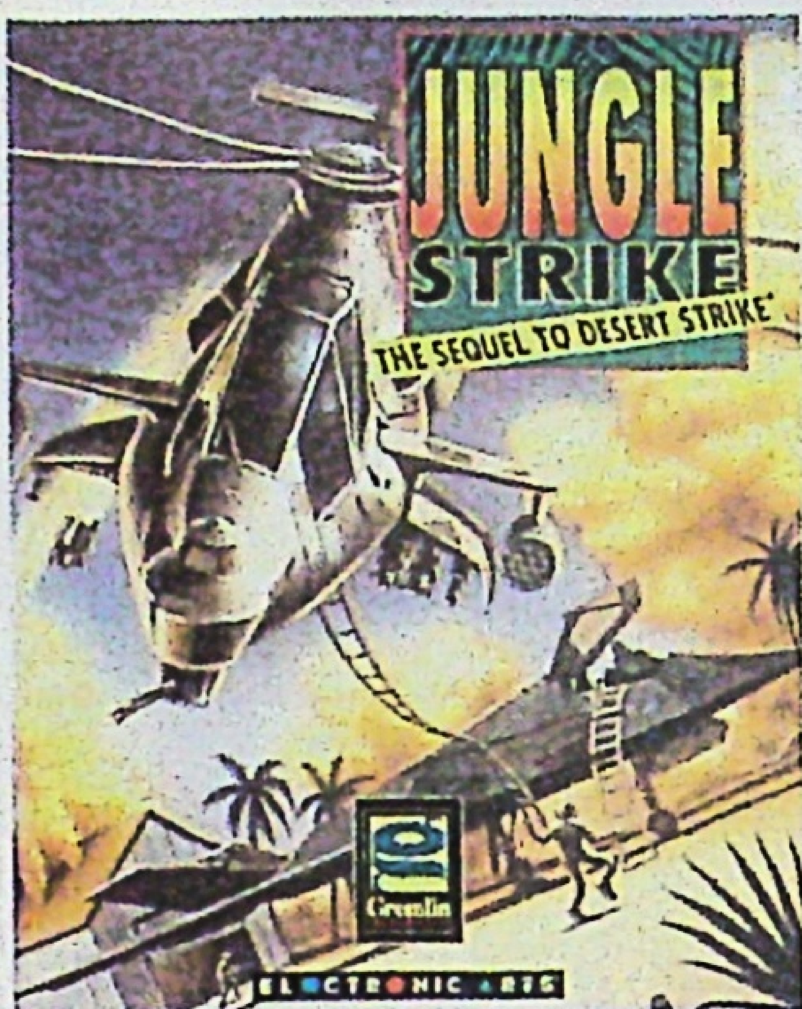
Documentatie bij al deze CD's staat op de CD-ROM, maar niet zomaar als tekstfile... nee, ze staan erop in de originele uitvoering, dus als keurig opgemaakte pagina's, compleet met afbeeldingen en zelfs hier en daar in kleur. Ook 'Reference Guides', 'Technical Guides' en andere bij de software horende documentatie is op deze manier opgenomen op de CD. Deze pagina's kun je op het scherm bekijken of afdrukken via een printer met het programma Acrobat Reader van Adobe. Heb je niet? Geen probleem, want het wordt bijgeleverd. Wie wil kan dus fraaie handleidingen uitdraaien op z'n printer.

ACROBAT READER is een commercieel pakket dat normaliter voor ca. FL. 100,= gekocht moet worden. Dat je het er gratis bij krijgt is mogelijk omdat het programma alleen werkt met eigen .PDF-files, en dus verder onbruikbaar is. Wil je het programma gebruiken om eigen opgemaakte pagina's (ook Postscipt files!) op een printer uit te draaien, dan heb je het programma Acrobat Distiller nodig en dat kost een tienvoud van Reader... vandaar; het is dus eigenlijk een reclamecampagne voor Adobe Acrobat Distiller. Alle informatie over Acrobat Reader, Acrobat Distiller en de vele mogelijkheden van deze twee produkten vind je ook op deze CD's; eveneens op fraai opgemaakte pagina's in kleur, die je uiteraard alleen in kleur kunt uitdraaien als je een kleurenprinter hebt.

Al met al zijn deze pakketten geduchte concurrenten voor de OEM-versies. Gezien de prijs en de mogelijkheid om de handleidingen zelf te vervaardigen, zijn veel titels uit deze serie veel interessanter dan de OEM-versies. Sommige pakketten hebben nu eenmaal veel documentatie en zijn vanaf vele zeer kale OEM versies niet echt goed speelbaar.
Deze serie zal zeker populair worden, ook hier in Nederland na deze recensie.

Allemaal aanraders!

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



JUNGLE STRIKE

Softwarehuis: Gremlin.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb. waarvan 3Mb. EMS, DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 79,95



De Golfoorlog is gelukkig voorbij en de gek, die we moesten verslaan in DESERT STRIKE speelt niet meer mee. Helaas schijnt een junior Kilbaba de luiers verwisseld te hebben voor een jungle-klof en zijn karakter is al net zo onaangenaam als dat van zijn vader. Aangezien jr. natuurlijk nog niet de nodige ervaring heeft, sluit hij een verbond met ene Carlos. En waar dacht je dat die 2 nu het liefst mee speelden? Jawel... atoombommetjes. Aangezien deze bommen slecht voor de gezondheid zijn, wordt besloten om met man en macht de aanval te openen op deze gabbers met hun kornuiten.

Deze uitvoering vinden we op CD en als we even een kijkje nemen naar de 'inhoud' van de schijf, dan komen we op zo'n slordige 260Mb. materiaal. Het eigenlijke spel zal waarschijnlijk niet groter zijn dan een meggie of 10. De rest bestaat dus uit filmscènes, die tijdens de intro te zien zijn, na het volbrengen van een missie of bij het starten van een nieuwe missie. Tijdens deze intro en filmpjes tussendoor, mogen we genieten van hoge kwaliteit wat betreft de weergave. Ook de geluidskwaliteit staat in de filmpjes goed geboekt.

Zoals we weten van het vorige deel hebben we met veel schietwerk te maken, maar ook met een behoorlijk portie strategie. Mocht je domweg rond willen knallen, ok, wat let je, alleen is het een beetje triest voor je score, want je krijgt er helemaal niets voor. Nee luitjes, er moet 'echt' wel nagedacht worden. Tenminste daar kwam ik na een week schietwerk ook eens achter. En weet je, het lukte me voor geen meter om in aanmerking te komen voor een password.
Ik heb me suf geknald, me rot gezocht naar peut, me een breuk gesjouwd met munitie en een bloedje hekel gekregen aan kleine mannetjes met raketwerpers op hun schouders. Volgens mij dragen die jongens pantserkleding, want sommigen vertikten het eenvoudig om in het gras te bijten.
Met trillende hand stuurde ik van de zenuwen de heli tegen niet meegevende gebouwen aan. En dat zal je in de eerste missie ook opvallen. De gebouwen zien er prima gedetailleerd uit. Kijk wel even uit wat je zoal kapotschiet, want het verliezen van een monument tijdens een battle heeft tragische gevolgen voor je missie.
Ook in dit spel moeten we diverse figuren redden uit gebouwen en moeten we weer zoeken naar peut en wapens. In DESERT STRIKE moesten we gebouwen kapot schieten om een munitiekrat te vinden, in JUNGLE STRIKE word je dit ten zeerste afgeraden. Ook lijkt het mij dat de vijandelijke eenheden steviger op de benen staan dan de voorgaande versie. Al splijt je ze met een salvo doormidden, als het even kan halen ze de trekker nog even over om een Hellfire in je gat te schieten.

Weer iets anders zijn natuurlijk de missies en je gevechtsmachine. Als je misschien had gedacht om de hele tijd in een muffe chopper te blijven zitten, mogen we je nu alvast mededelen dat dit niet het geval is. Je krijgt met tenminste 8 operaties te maken met in totaal zo'n slordige 50 uit te voeren missies. Neem maar vast van mij aan, dat je behoorlijk wat te wachten staat en dat dit dus echt geen regenachtige middag spelletjes zijn.
Goed, waarmee mag je dan nu eens lekker uit je bol gaan tijdens je missies? De heli kennen we al. Wat dacht je verder van een X-9 Attack Hovercraft met aan boord 1000 schoten, 50 lichte raketten, 9 watermijnen. Je vraagt je soms af waar ze de spullen laten. Als je verder in het spel gevorderd bent, kan het ook gebeuren dat je met een Stealth Fighter F-117A Nighthawk de beest uit kunt hangen, met aan boord de AIM-92 en bommen. Een heel groot voordeel bij dit schiettuig is, dat je onbeperkt peut en munitie krijgt. Verder kan het gebeuren dat je tegen een Special Forces Assault Motorcycle aan hobbelt met aan boord 1000 schoten, 30 lichte raketten, 9 landmijnen. Hier kan ik me heel wat leuke dingen bij voorstellen.

BEELD en GELUID

De filmpjes tussendoor zijn qua beeld en geluid prima. Wat ons eerder interesseert, zijn de geluiden tijdens het echte spelwerk, waar we zelf bij betrokken zijn. We kunnen stellen dat deze geheel overeenkomen met de geluiden bij DESERT STRIKE. We gebruiken dezelfde wapens met dezelfde bijbehorende geluiden. Er is ook geen verandering gekomen in de PC versie bij het waarnemen van geluid als er iemand getroffen wordt, wat wel bij de toenmalige Amigaversie aanwezig was. Natuurlijk is er per wapentuig wel aangepast geluid waar te nemen. Laten we eens overstappen naar de beelden tijdens het spelen. Ten eerste lijkt het er op dat men meer details heeft toegevoegd in dit spel. Ook is er meer te beleven op de grond. En let op, wat beweegt is niet altijd een vijand. Elke operatie heeft zo zijn kenmerkend decor dat zichtbaar meer biedt dan de 1e versie. Het vijandelijke wapentuig is niet gering en in detail netjes uitgevoerd. Helaas schiet men ook nog behoorlijk nauwkeurig.

MISSIES

We noemen nu niet alle missies op, maar wel een paar opdrachten ter illustratie.
Operatie nr. 1 is voor de monumentenzorg en wat er zoal omheen ligt. Niet te simpel trouwens. Nr. 2 is de Sub Hunt. Hier maak je kennis met je Hovercraft. Nr. 3 is de Training Ground, waarbij we te maken krijgen met het vernietigen van trainingskampen in bebost gebied. Night Strike geeft je kouwe kriebels als je para's moet begeleiden, krijgsgevangenen moet redden etc. Snow Fortress is een kouwe kikker, maar waar vind je die in de Jungle? Met weer een andere opdracht bevinden we ons midden in de









groene sector om je F117-A te vinden en dan diverse raketinstellingen te vernietigen. Let wel dat dit bouwplaatsen zijn voor raketten en dat er stevig gevochten kan worden. Ook komen we nog terecht in de bergen. We moeten de Control Towers uitschakelen en de raketten vernietigen die de mensheid bedreigen. Natuurlijk doen we dit effetjes. Nou ja effetjes?

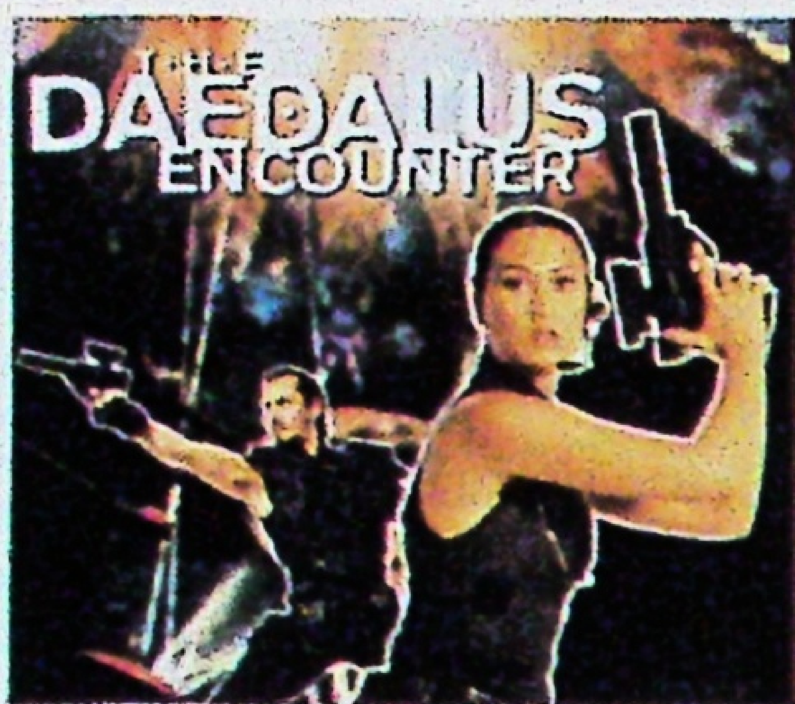
KONKLUSIE

Prima beelden en een goed stuk geluid bepalen de spelsterkte van JUNGLE STRIKE. Het spel lijkt me wat moeilijker gemaakt doordat de vijand waarschijnlijk meer spinazie eet. De afwisseling van heli naar een andere gevechtsmachine is een welkom iets en geeft ook de drang om nou eens dat verdraaide level uit te spelen. Er zit in de diverse levels of operaties heel veel afwisseling wat betreft de graphics. Zoiets mogen we wel. We kunnen dus stellen dat deze versie niet alleen pittiger is, maar ook afwisselender en zelfs wat uitgebreider.
De uitvoerige documentatie met missie-begeleiding is in het Engels, Duits en Frans.
We hebben nu de HELI procedures wel gehad dacht ik, misschien wordt het tijd om dit soort genre met een TANK te spelen. In ieder geval is JUNGLE STRIKE een waardige opvolger.

Henk Riemersma.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



THE **DAEDALUS** ENCOUNTER

**Softwarehuis: Mechadeus.
Min. 80486/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, VESA of PCI Windows accelerator videokaart, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Windows compatible geluidskaart.
Richtprijs: FL. 119,=**

Macintosh: min. 68040/25Mhz., 8Mb. ram, System 7.x, 640x480 8-bit color, double speed CD-ROM drive.

Aanbevolen voor PC: **Pentium, 32000 of 64000 kleuren, 25Mb. harddisk ruimte, triple speed CD-ROM drive.**
Aanbevolen voor Macintosh: **PowerPC 601/60, 640x480 16-bit color, 25Mb. harddisk ruimte, externe stereo speakers, triple speed CD-ROM drive.**
De systeemeisen zijn hoog en de aanbevolen configuraties zijn eigenlijk noodzakelijk wil je het spel en de films echt soepel laten draaien. Een Windows VESA/PCI acceleratorkaart is absoluut noodzakelijk.



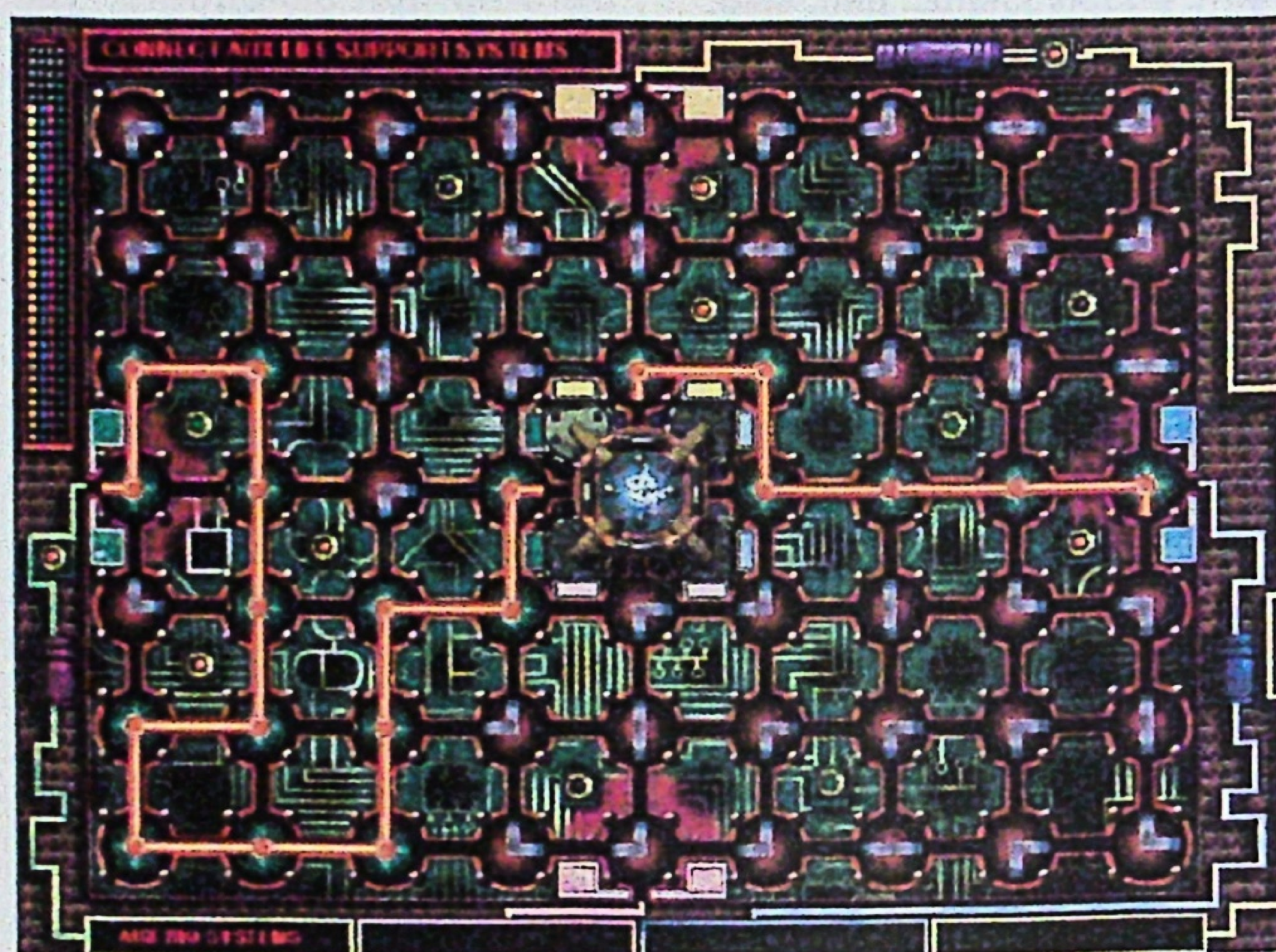
Jij bent Casey, een menselijk brein in een robotverpakking. Je verplaatst je in een soort vliegend ei en je hebt een cockpit van waaruit je met de 2 hoofdpersonen uit de film kunt communiceren op jullie zoektocht in een vreemd ruimteschip. Hoe je daar terecht komt wordt uiteraard aan het begin van de film verteld en vertoond. In de cockpit zijn bedieningspanelen en een beeldscherm voor respectievelijk de handelingen die je kunt plegen en het beeld dat je binnenkrijgt van de omgeving.

In de film komen dus 2 personen voor: Ari (gespeeld door de actrice Tia Carrere, te zien geweest in o.a. Wayne's World, Rising Sun en True Lies) en Zack (acteur Christian Bocher, bekend van o.a. Melrose Place). De rest van de film is getekend of gemaakt met modellen. De acteurs spelen tegen een blauwe achtergrond en hun verrichtingen zijn achteraf in de (animatie)film verwerkt; helaas is dit soms goed zichtbaar.

DE SPELFILM

THE DAEDALUS ENCOUNTER is een interactieve science-fiction film van de makers van Critical Path. Het concept is echter geheel anders. Bij Critical Path ging het voornamelijk om schietwerk, terwijl deze film voor het overgrote deel bestaat uit puzzels zoals we die kennen uit b.v. The 7th Guest. Schieten en behendigheid vormen slechts een zeer klein onderdeel van de opdrachten binnen het verhaal.
Het voornaamste deel van deze film speelt zich af in een onbekend ruimteschip van nog veel onbekendere aliens.
Je verplaatst je door het schip via gangenstelsels, deuren met codes (meestal vind je hier een puzzel), liften en vreemde ruimtes. Op je tocht kom je regelmatig voor verrassingen te staan





en moet je in aktie komen.
De film is zondermeer goed en het verhaal bezit een flinke dosis spanning. Je kunt de film 'spelen' in 3 moeilijkheidsgraden: EASY, MEDIUM en HARD. Door een andere instelling krijgt het verhaal soms een iets ander spelverloop, zodat een tweede keer spelen nog best aardig kan zijn. De verschillen zijn echter klein, dus stel je daar niet teveel van voor. In grote lijnen blijft de film gelijk.

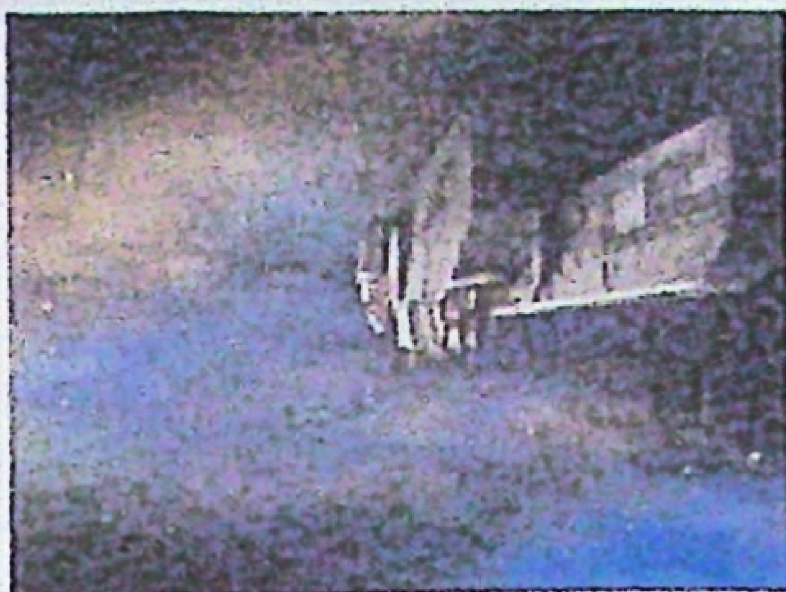
De film is ronduit mooi, duurt ruim 2 uur en staat op 3 CD's. De film neemt een kwart scherm in beslag van het beeldscherm (640x480) en wordt regelmatig 'onderbroken' om jou het heft in handen te geven. Je moet dan puzzels oplossen, wat schieten of wat behendigheid ten toon spreiden of je weg vinden via de gangen van een dungeon. De puzzels zijn simpel, mits je het combineren van kleuren, vlakken of lijnen eenvoudig vindt, want het zijn puzzels van het merk "Je ziet het meteen of je schuift je suf". Er is wel een 'help-optie' aanwezig die het principe van elke puzzel uitlegt. Je moet verder nog wat objecten verzamelen en wat codes ontcijferen. Meestal heb je ruimschoots de tijd; een enkele keer is het puzzelen een race tegen de klok. Tegen het eind van het spel moet je het meeste doen en komen de verzamelde objecten en gevonden 'teksten' uitgebreid aan bod.
Op een Pentium met triple- of quad-speed CD-ROM drive kan de film ook full- screen vertoond worden, maar de resolutie is net niet hoog genoeg om ook daarbij een fraai beeld te krijgen. Uiteraard kan de gehele film met b.v. Quicktime for Windows worden bekeken, zonder dat je het spel speelt, maar dan moet je de 'movies' wel eerst op harddisk zetten en de ATTRIBUTE veranderen, want deze staat op 'hidden' (als verborgen files op de CD-ROM worden de films niet herkend door de meeste 'movie-players').

NIET ALLES ROZEGEUR

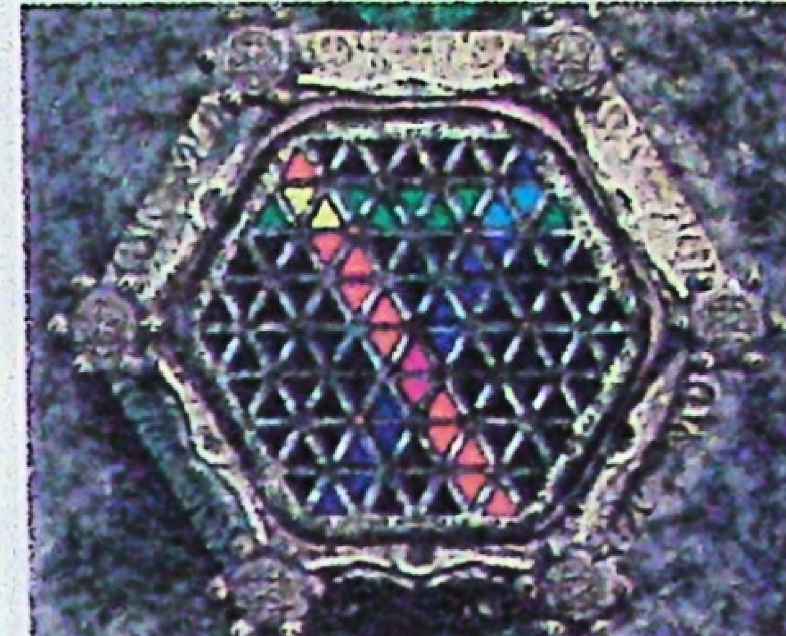
De film gaat over 2 personen en een halfrobot, maar regelmatig krijg jij jezelf in je vliegend ei te zien alsof er nog een vierde speler aanwezig is. Hier ontbreekt een regisseur met een kritische blik, want dit kan natuurlijk nooit. Ook heb ik een shot gezien dat genomen was alsof het gezien was door de









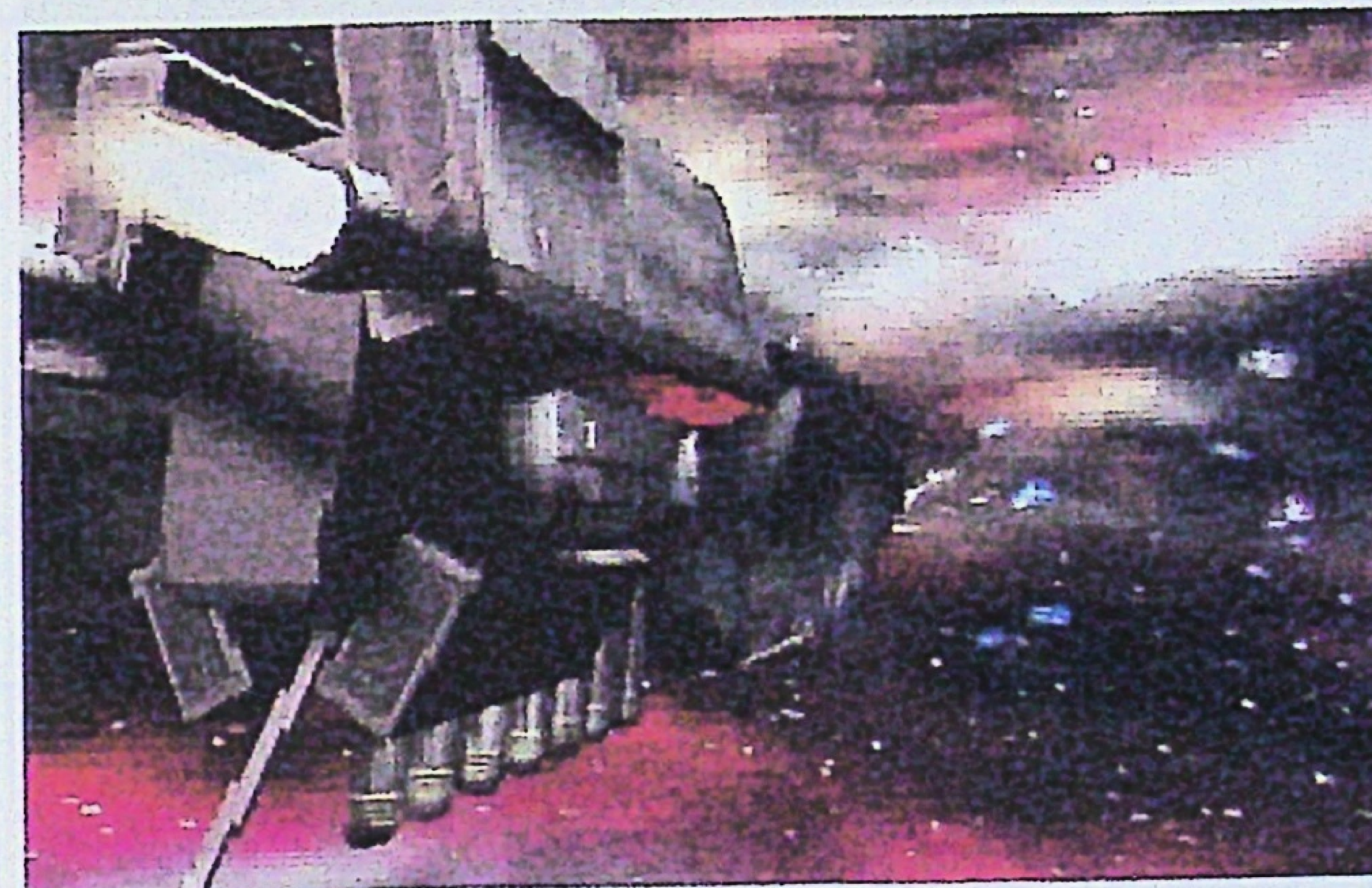


ogen van één van de 2 hoofdrolspelers, maar dan wel via het beeldscherm van m'n robotcabine, terwijl ik mezelf op de achtergrond ook nog zag rondvliegen. B-film effekten of ook science-fiction?
Heel magertjes is het SAVE-gebeuren. Volgens de Engelse documentatie kan dit altijd en overal, maar in de praktijk blijkt dat het alleen kan aan het einde van een filmepisode. Dit is vervelend, want soms moet je een flink stuk overdoen omdat je het spel niet hebt kunnen wegschrijven en soms is het ronduit frustrerend omdat het spel geen pauze-optie heeft: de bel gaat, even open doen, robotje dood.
Een foutje zit er ook nog bij de SAVE-optie (zie tekst in de README-file op de CD). SAVE je een spel in EASY- of HARD-mode en laad je het weer in, dan staat het in MEDIUM-mode. Volgens deze README-file is dit te omzeilen, maar in de praktijk is me dit niet gelukt. Zolang hiervoor geen patch wordt uitgebracht is het spel dus in 1 versie te spelen en gaat de bovenstaande belofte, om het spel nogmaals in een iets andere vorm te spelen, niet op.

Dit spel wordt door Homesoft uitgebracht met Nederlandse handleiding voor de aanmerkelijk lagere prijs van FL. 79,95!

Daar het hier een Engelstalige film betreft met alleen gesproken teksten blijft een goede kennis van de Engelse taal noodzakelijk. De handleiding (ook de Engelse) is wat oppervlakkig, zodat enkele onderdelen daarin niet te vinden zijn. Binnenkort verschijnt een hintboek voor dit spel; is de handleiding daarom zo beknopt?

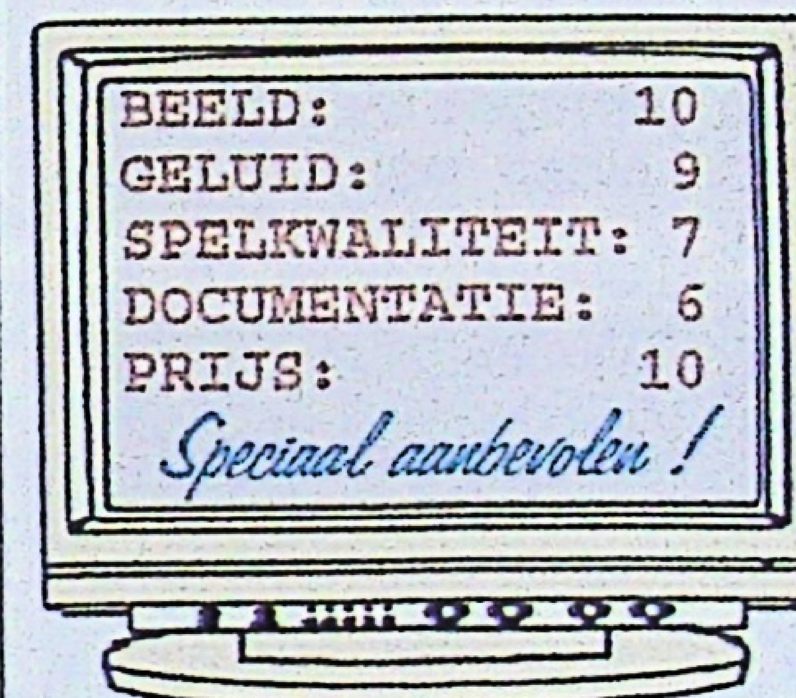
Ik heb het spel niet uitgespeeld. Niet omdat ik het niet kon of wilde, maar omdat tegen het eind van het verhaal (3e CD, 3e scène) Windows het vertikte om de geSAVEde versie opnieuw in te laden. Ik kreeg eerst een "GENERAL PROTECTION FAULT IN QTIMCMGR.DLL", vervolgens eenzelfde foutmelding in DAEDALUS.EXE en tot slot nog eentje in USER.EXE. Daar het programma slechts één SAVE-mogelijkheid heeft, waarin alle spelmomenten d.m.v. foto's zijn vastgelegd, was de gehele SAVE-file onbruikbaar geworden. Ook het spel terughalen via scènes van de eerste of tweede CD was onmogelijk. Windows vertikte het en ik zou dus helemaal opnieuw moeten beginnen.
Ik kan alleen adviseren om zelf kopieën te maken van de SAVE-file, zodat je een vorige kunt terugzetten als iets dergelijks bij jou ook gebeurt, want het is me niet duidelijk waar de fout vandaan komt (zal Windows wel weer zijn).



KONKLUSIE

De film is schitterend en het spel is leuk, laten we dat voorop stellen. Muziek, geluidseffekten en spraak zijn ook allemaal dik in orde. Helaas zijn er wat technische onvolkomenheden en daar mag wel iets aan gedaan worden. Een patch is dus welkom.
Voor de Macintosh is inmiddels een patch uitgebracht, maar voor een geheel ander probleem (zie Compuserve, Gamepub Forum, other publishers, file DAEDALUS.SEA).
Voorzichtig spelen, dan zul je enorm veel plezier beleven! Het is echt een gigantische ervaring om zo'n spel te spelen. THE 7th GUEST, MYST, en andere soortgelijke spellen verbleken hier echt bij.

Alfred.



BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	10

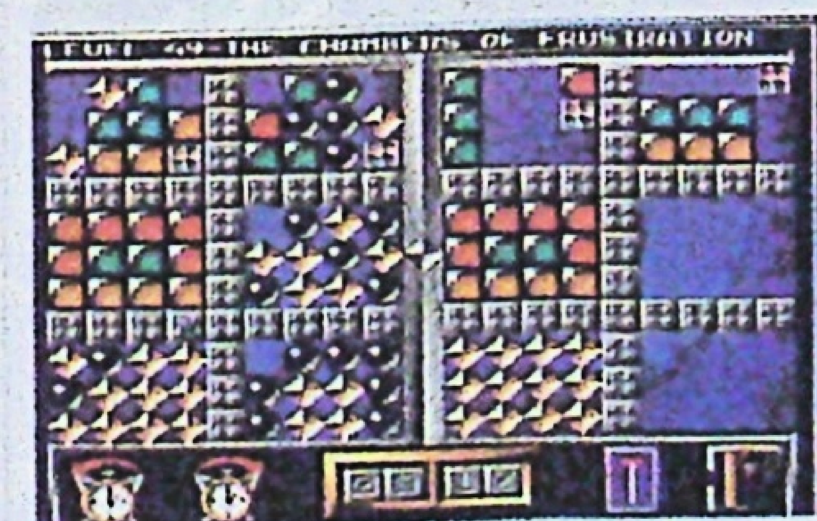
Beschikbaar gesteld door Virgin Interactive Entertainment.

CLOCKWISER

Softwarehuis: Rasputin.
Min. 80386SX, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 59,95

Dit spel is uitgebracht op CD-ROM voor Windows en op diskette voor DOS.
Voor Amiga is ook een diskettversie uitgebracht.

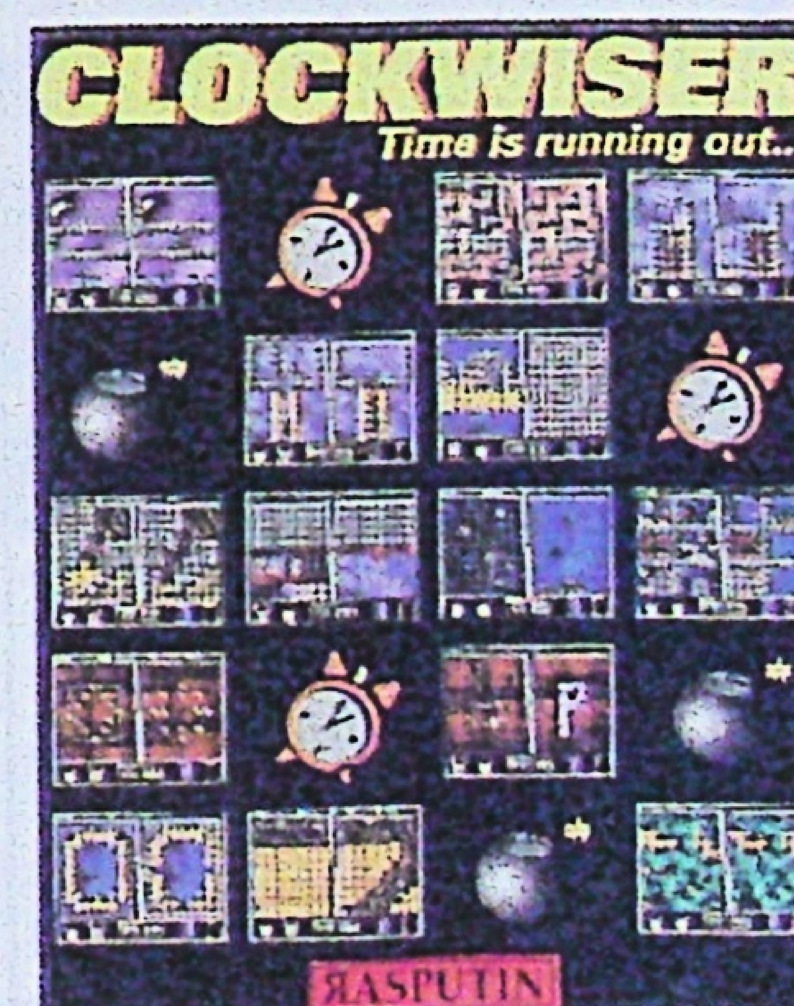
CLOCKWISER is een echt puzzelspel met ruim 100 puzzels. Het zijn allemaal schuifpuzzels, maar dan weer net iets anders dan dat we gewend zijn op dit gebied, want deze puzzels moet je oplossen door het roteren van de onderdelen i.p.v. ze gewoon te verschuiven en er



kunnen bommen in de puzzels voorkomen. De echte fanaat kan met de ingebouwde editor zelf puzzels samenstellen.
Bij onze medewerker Eric liep de Windows versie na 2 puzzels vast. Bij ons gebeurde dit niet, doch wij hadden problemen met de kleuren en de teksten. Een deel van de teksten en de ikonen was niet te zien en enkele kleuren werden niet juist weergegeven, zodat -vooral bij de editor- onderdelen niet of nauwelijks zichtbaar waren. Muziek en geluidseffekten kun je kiezen: vanaf de CD of via Adlib of Soundblaster. Bij gebruik van een Soundblaster 16 hadden we inderdaad deze keuze, maar met een Soundblaster Pro 2 kon alleen het CD-geluid worden weergegeven. Al met al rammelt dit programma behoorlijk.

De puzzels zijn zondermeer erg leuk en zijn voorzien van aardige muziek en wat geluidseffekten. Het programma heeft vele opties om de puzzels in te stellen, maar helaas is dit weer zo'n pakket, waarvoor je met je computer onder je arm naar de winkel moet om de software uit te proberen op je eigen systeem. Jammer, of je moet zo'n leuk portable computertje hebben!

Alfred.



BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

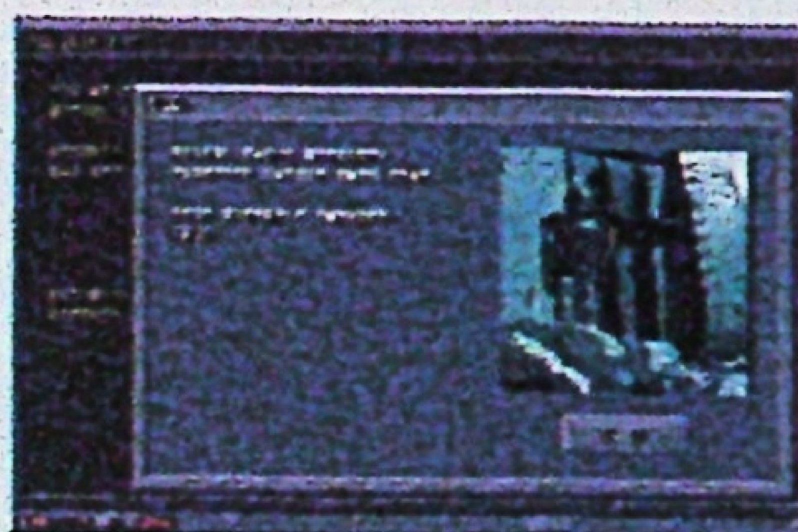


IRON ASSAULT

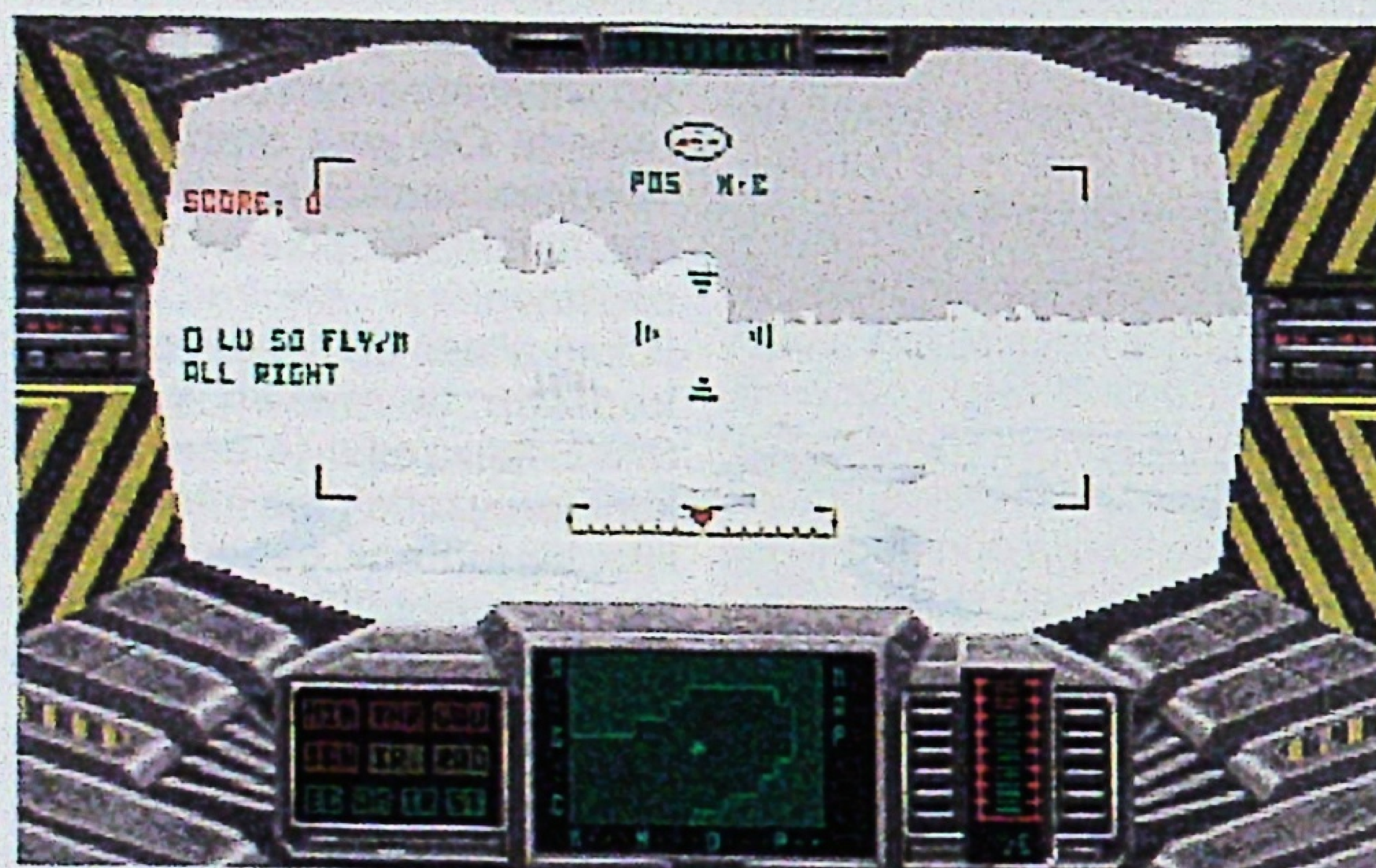
Softwarehuis: Graffiti.
Min. 80486/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard, joystick, muis, pedals.
Aantal spelers: 1-2.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=



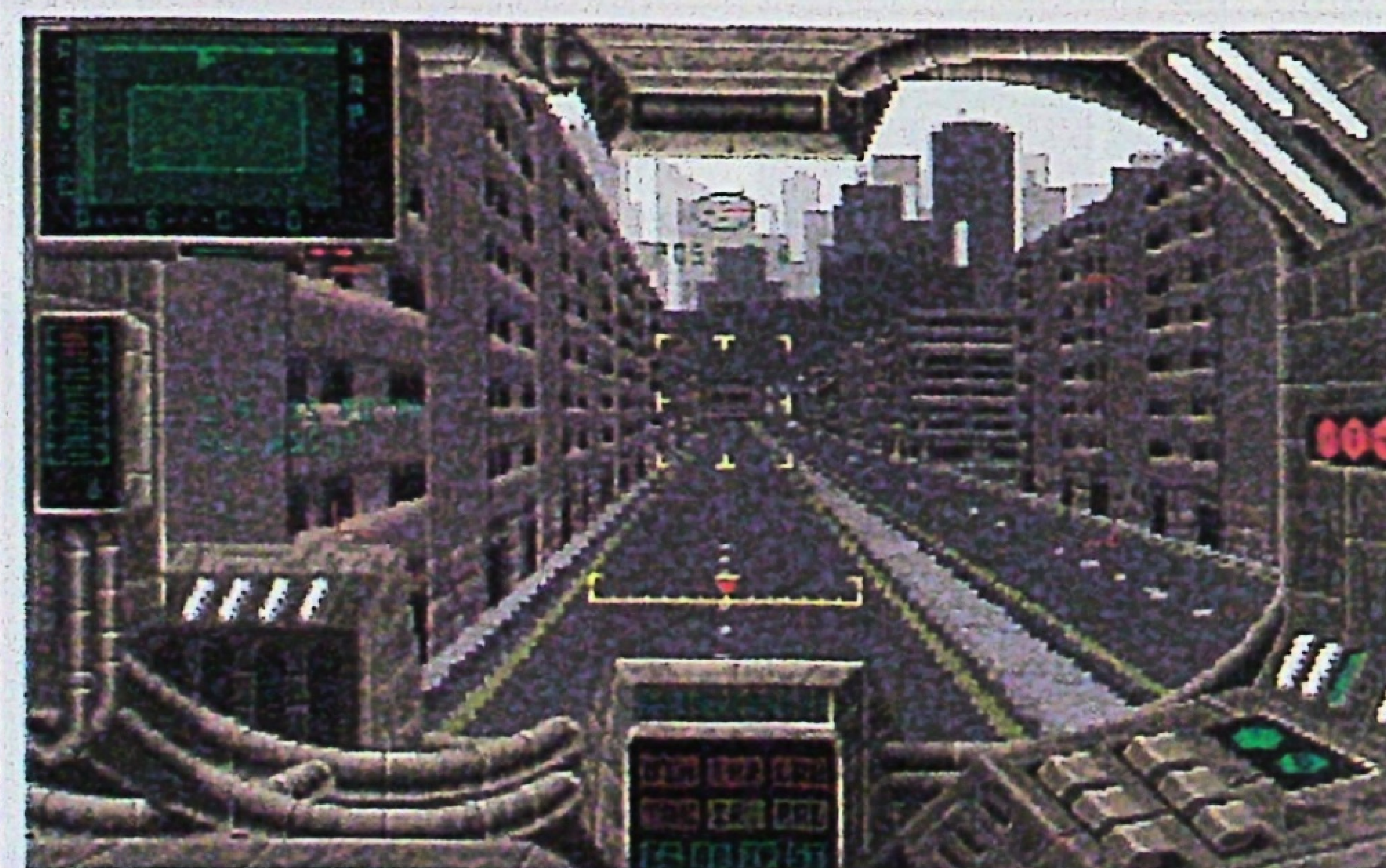
Aanbevolen 486/66Mhz. met 8Mb. geheugen. Het programma werkt alleen met EMS-geheugen.











Bij dit spel zit je in de cockpit van een enorme robot en leid je een rebellenleger in de opmars tegen de robotlegers van 'de corporations'. Dit leiden lukt natuurlijk alleen als je alles goed doet. 'Alles' betekent bij dit spel schieten, schieten, schieten en een beetje strategie, verdeeld over 50 missies.

Via een (nul)modem kun je 'head-to-head' tegen een menselijke vijand spelen om zo je vriendenkring wat uit te dunnen. Deze optie kom je pas tegen als je binnen het spel zit, dus je hoeft bij de installatie of bij het hoofdmenu niet te zoeken naar deze optie zoals ik dat heb gedaan. Kijk bij 'SIM', daar zit ie. Hier kun je tevens kiezen uit 4 terreinsoorten: City, Mountain, Desert en Antarctic, waarbij ik meteen moet opmerken dat de achtergronden van de stad het fraaist zijn weergegeven; de andere achtergronden komen wat magertjes uit de pixels.

Al snel zitten we in de cockpit en na een druk op de knop begint het hele beeldscherm te bibberen en horen we een akelig gekraak. Als we om ons heen kijken in de straten van de eerste missie zien we de ramen van de vierde verdieping, dus onze machine is ruim 10 meter hoog en begrijpelijk dat zo'n kolos niet makkelijk op gang komt. Loopt de boel eenmaal, dan gaat alles gesmeerd: soepele scrolling, makkelijke besturing.

Dit is een ideaal programma voor beginners, want de besturing is eenvoudig. De missies worden zeer langzaam opgebouwd, dus de eerste rondes red je nog wel zonder al te veel aan taktiek te denken. Knal ze maar neer, dat is een goede oefening om met de kolos om te gaan. Heb je een paar aardige boxen en een versterker aan je geluidskaart hangen, dan kun je dat 'knallen' echt letterlijk nemen; het programma zit vol denderende ontploffingen. Na enkele rondes wordt het wat lastiger, maar dan heb je de besturing volledig onder de muis. Met 'pedals' kan het sturen ook, en dat geeft een extra dimensie, want met deze besturingseenheid kun je de geschutskoepel onafhankelijk van de looprichting draaien. Heel aardig!

Ter afwisseling kun je andere robots kiezen, andere wapensystemen installeren en kiezen uit leuke munitie! Wat strategie betreft draait het voornamelijk om het zuinig aandoen met de munitie. Er zijn veel tegenstanders en je hebt weinig zware munitie aan boord, dus als het effe kan moet elk schot raak zijn! Blijven er dan nog wat vijanden over, dan kun je die met het boordkanon te lijf gaan, maar dat ding schiet voornamelijk deuken in de bepantsering van de tegenstanders. Dat moeten er dus niet al teveel zijn, want zij gaan uiteraard wel verstandig met hun materiaal om en bestoken jou met raketten, terwijl jij met je kanonnetje ca. 100 keer moet schieten om de vijandelijke robot plat te krijgen.

In Software Gids nr. 30 heb ik EARTH SIEGE gerecenseerd en kwam tot de volgende konklusie:

"Rechttoe-rechtaan aktiespel. Heel erg goed, makkelijk te bedienen, veel missies en veel herrie. Voor de liefhebber die met weinig moeite veel wil schieten is dit een gigantisch goed pakket!"

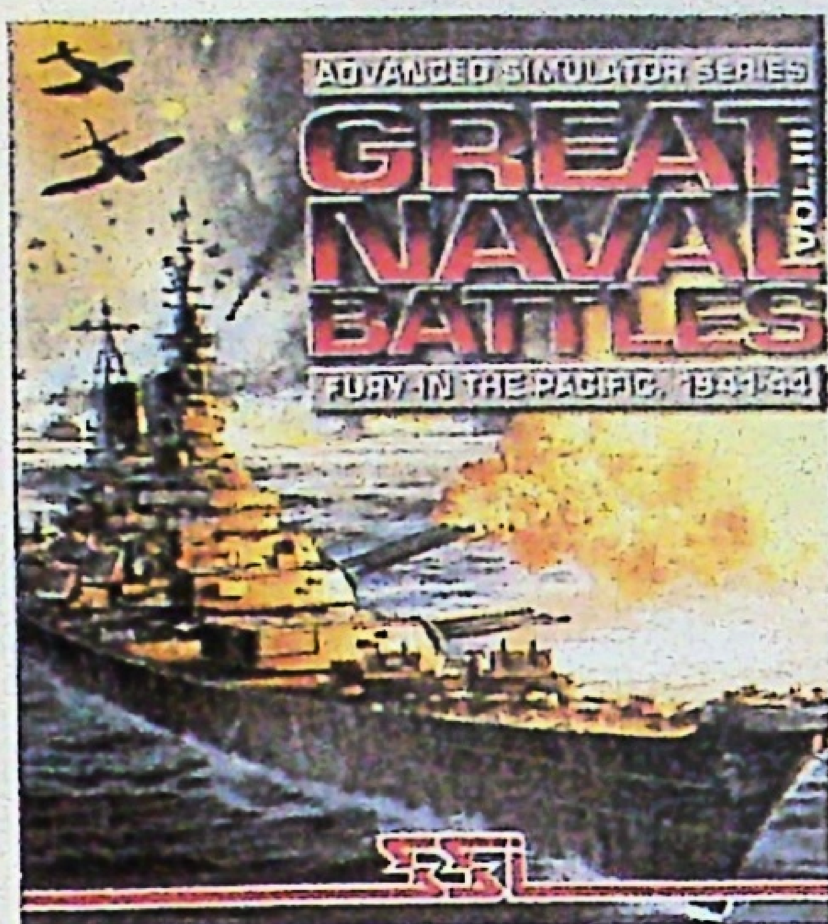
Welnu, dit verhaal geldt ook voor IRON ASSAULT, dat vrijwel gelijk is aan EARTH SIEGE. Ook gelijk is de prijs, en onze waardering wordt eveneens dezelfde. Een klein verschil is er echter ook: dit spel kan tevens via modem gespeeld worden.

Ook (en alweer) een knaller!

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



GREAT NAVAL BATTLES 3

Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA (VESA), harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Aria, Wave Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=

De muziek komt rechtstreeks van de CD.
Aanbevolen is een 80486 processor.

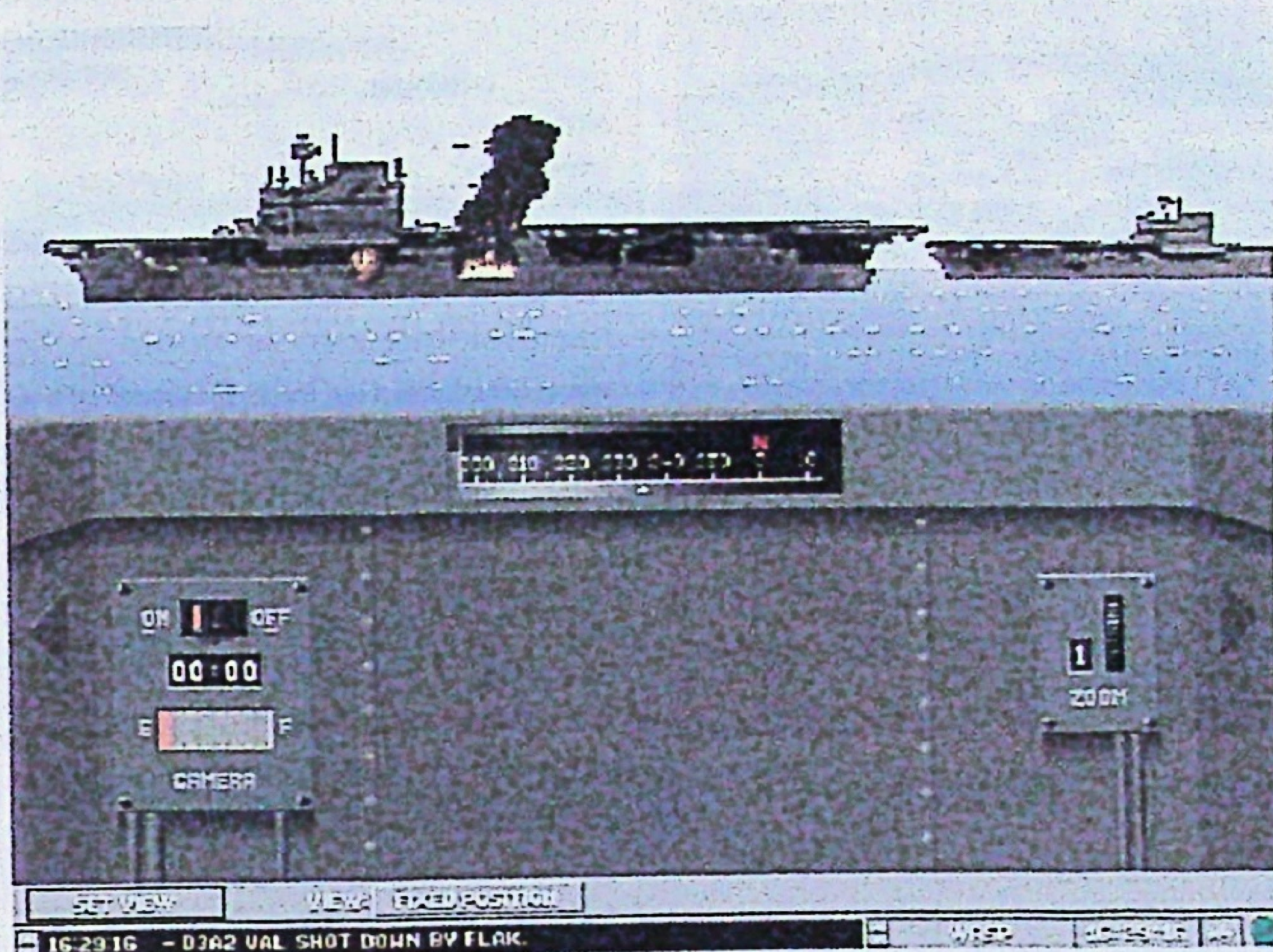
Met GREAT NAVAL BATTLES 3 lost SSI een belofte in, die impliciet in GREAT NAVAL BATTLES 2 gedaan werd: nog meer zeeslagen in de Stille Oceaan tussen de Verenigde Staten en Japan tijdens de tweede wereldoorlog. Om precies te zijn, alle zeeslagen tussen 1941 en 1944 behalve Guadalcanal, dat in deel twee al behandeld werd. En bovendien alle denkbare, nooit uitgevochten slagen, dankzij de toegevoegde scenario-editor. Kortom, heel veel wapengekletter ter zee, waarmee de CD-ROM zijn ondertitel 'Fury in the Pacific' alle eer aandoet.

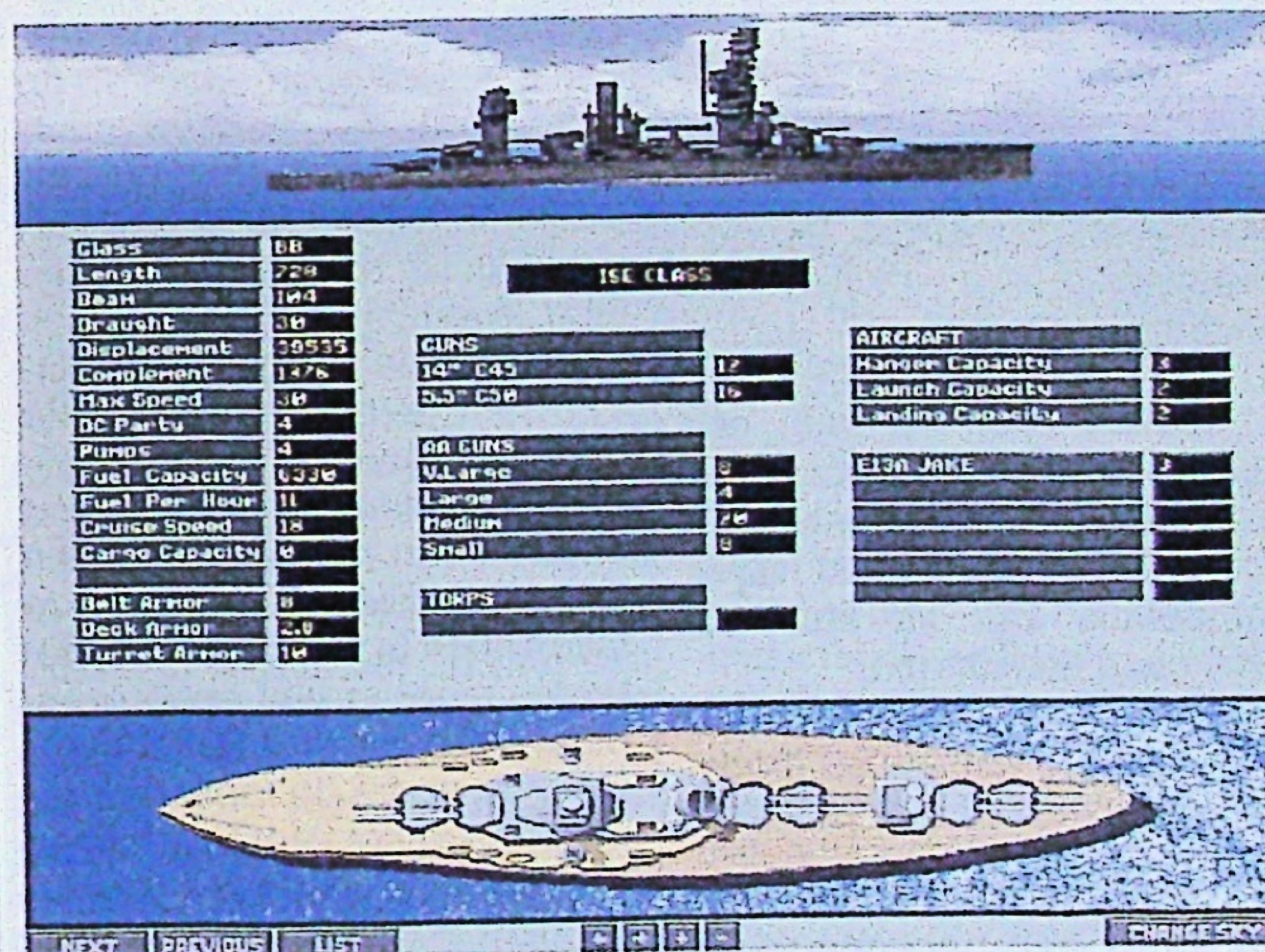
Wie had verwacht dat SSI na GNB2 een eindeloze reeks datadiskettes zou gaan uitbrengen komt dus bedrogen uit. Met GNB3 is de reeks gelijk compleet. Het derde deel is qua spel vrijwel identiek aan deel twee, dus de kenners kunnen gelijk aan de slag. Er zijn wel diverse verbeteringen aangebracht. Meer types schepen en vliegtuigen, de toepassing van radar, een toegevoegd aktiescherm en aparte onderzeebootoperaties.
De intro van GNB3 is fraai. Uit de luidsprekers klinkt noodlotsmuziek, het computerscherm toont gedigitaliseerde schilderijen van zeeslagen. Daarna komen de vertrouwde menu's in beeld.
Voor wie de reeks niet kent: GNB speelt zich af in een Windowsachtige omgeving, en doet qua stijl nog steeds sterk denken aan de onderzeebootsimulatie SILENT SERVICE. Spoor de vijand, die zich ergens op die enorme waterplas bevindt, op en vernietig hem, zonder zelf al te veel schade op te lopen.
Maar GNB is meer; bij het simulatiegedeelte is het mogelijk kanonnen en torpedolanceerbuizen van de schepen zelf te bedienen, bij het strategische gedeelte kunnen complete vloten over de zeekaarten worden gedirigeerd. De schepen kunnen aan de computer worden overgelaten, de speler kan als admiraal desgewenst alleen de grote lijnen uitzetten. Maar ik kan me toch voorstellen dat je zo nu en dan toch even zelf een schot wilt lossen om bijvoorbeeld een vijandelijk slagschip de genadeklap te geven.

MIDWAY

GREAT NAVAL BATTLES 3 bevat diverse belangrijke historische zeeslagen. Vanzelfsprekend ontbreekt 'Midway' niet. Dit onnozele eilandje vormde het decor voor een belangrijk keerpunt in de oorlog tussen Japan en de VS, begin juni 1942. Een strategisch gelegen eiland is belangrijk omdat het in feite functioneert als een onbeweeglijk vliegkampschip. Vliegtuigen kunnen vanaf het eiland schepen aanvallen en verkenningen uitvoeren en zo een groot stuk zee beheersen. De Japanners, qua materieel toen nog duidelijk in het voordeel, trachtten Midway te bezetten. De Amerikanen sloegen echter terug en vernietigden vier Japanse vliegkampschepen. Van deze klap zouden de 'godenzonen' zich nooit meer herstellen. Als Japanse speler kun je proberen deze historische 'fout' recht te zetten.
Begin mei 1942 werd overigens al de slag in de Koraalzee uitgevochten. Ook daar werden de Japanners gestopt toen ze probeerden Nieuw Guinea te bezetten en de belangrijke haven Port Moresby in te nemen.
GNB3 behandelt ook diverse kleinere schermutselingen, waarbij torpedojagers en kruisers betrokken zijn. Dit geeft vaak een spannender spel dan de strijd tussen een paar slagschepen, die urenlang op elkaars pantsers in kunnen knallen zonder echt veel schade op te lopen. De Japanners waren vooral in het begin in het voordeel dankzij hun superieure 'Long Lance'-torpedo, waardoor menig Amerikaans schip volslagen werd verrast. Maar de Amerikanen wisten in de loop van 1943 hun povere torpedo's toch te verbeteren, hetgeen de Japanners tot hun schade ondervonden.





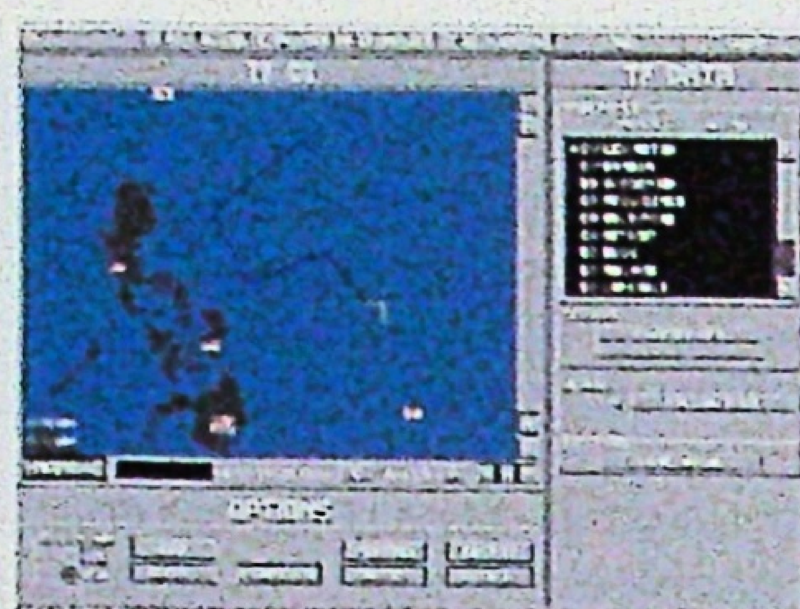


Niet minder belangrijk zijn aanvallen op transportschepen. De vernietiging van een konvooi met schepen vol soldaten of oorlogsmaterieel voor de strijd op het land is vaak veel profijtelijker dan het uitschakelen van een paar oorlogsschepen. Het verdedigen van konvooien is dan ook een vak apart.
Eind 1943 en in 1944 waren er nog diverse zeeslagen, waarbij de Japanners duidelijk in materieel opzicht in het nadeel waren. Toch had de strijd om bijvoorbeeld de Filippijnen nog aanzienlijk langer kunnen duren als de Japanse admiraals niet enkele tactische blunders hadden gemaakt. In de Leyte Golf en nabij Samar Island had er voor de Japanners meer ingezeten, omdat ze zich in een goede positie hadden gemanoeuvreerd. Ze trokken zich echter te vroeg terug.
Interessant zijn dan ook enkele 'Wat als..'-scenario's, die het

begin van de strijd behandelen. Historici vragen zich af wat er zou zijn gebeurd als de Japanse admiraal Nagumo niet alleen de Amerikaanse vloot bij Pearl Harbor vernietigd had, maar Hawaii tevens had ingenomen. Het had de afloop van de oorlog niet veranderd, maar de strijd waarschijnlijk wel verlengd. Het denkbeeldige scenario gaat ervan uit dat vier Amerikaanse vliegkampschepen, die door stom geluk de slachting van Pearl Harbor net ontliepen, ook sneuvelden bij de aanval. Toch is het voor de Japanse speler niet makkelijk om Hawaii te bezetten, omdat Amerika nog heel wat vliegtuigen op het land achter de hand heeft.

GEDEGEN

Wie GNB2 goed vond zal GNB3 ongetwijfeld nog beter vinden. Het spel heeft nog meer diepgang gekregen en de scenario-editor zorgt voor onbeperkte mogelijkheden. Aardig is dat de Japanse admiraal nu ook in het Japans te horen krijgt van zijn bemanning dat bijvoorbeeld de vijand in zicht is. Wie de Japanse taal niet machtig is, krijgt de boodschap gelukkig ook nog in het Engels op het scherm te zien.



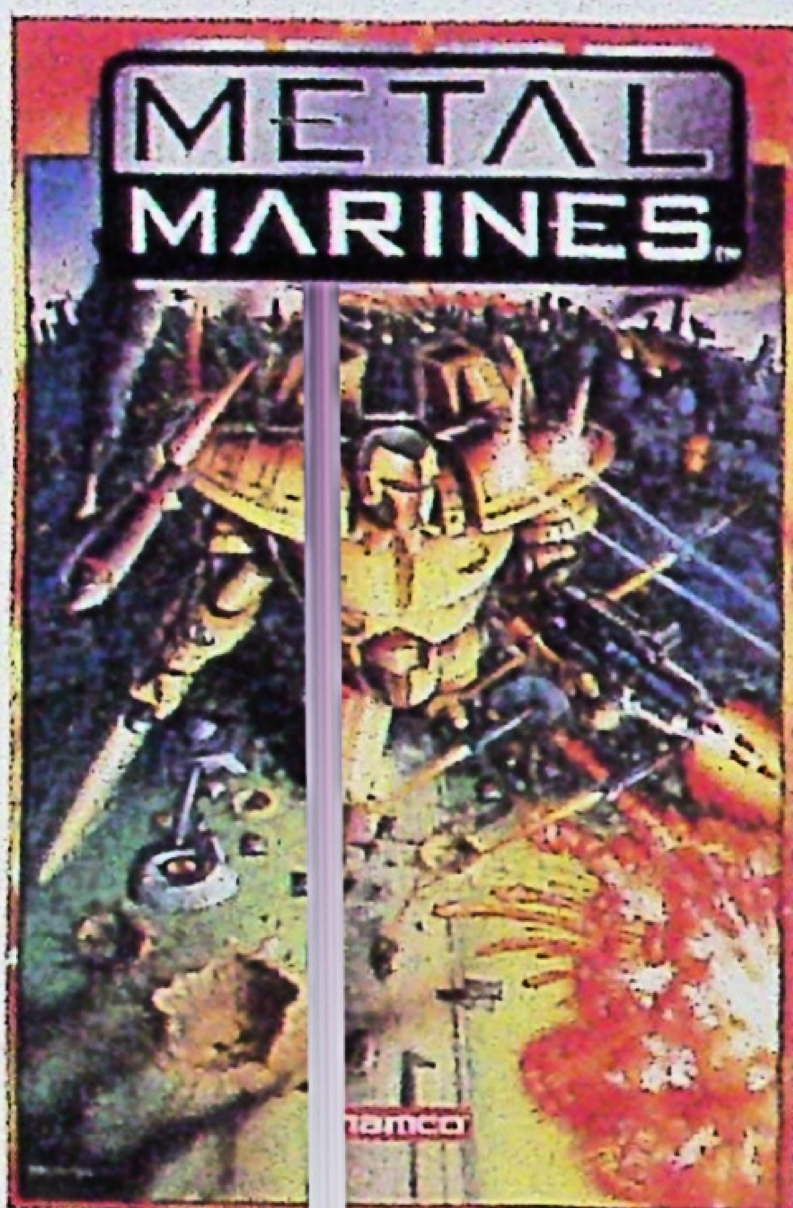
De gebruiksaanwijzing is derom prima.

GREAT NAVAL BATTLES 3 is op zijn terrein zo ongeveer het beste wat je momenteel kunt krijgen, maar je moet er wel de tijd voor nemen om het spel goed onder de knie te krijgen.

Frank Buurman.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



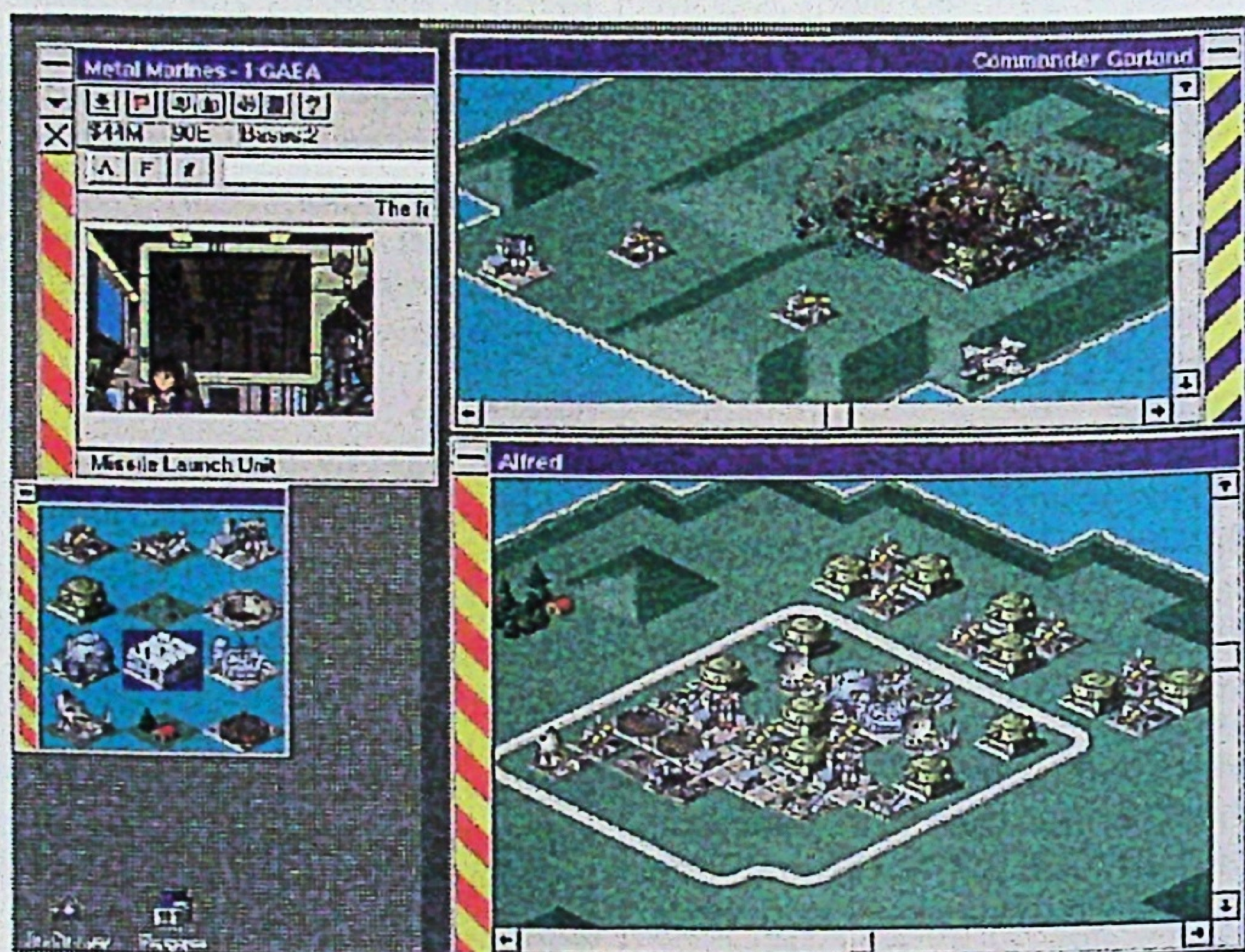
METAL MARINES

Softwarehuis: Namco.
Min. 80486, min. 4Mb., Windows 3.1+, DOS 5.0+, SVGA, harddisk, muis.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland MT-32/LAPC-1, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,=

2 spelers kunnen via een (nul)modem 'head-to-head' spelen. Wel is dan 8Mb. geheugen nodig. Een modem moet Hayes compatible zijn en minimaal 2400 baud aankunnen.
Het spel draait alleen onder Windows 3.1 (enhanced mode) in SVGA 640x480 met 256 kleuren.

Namco is een bekende naam uit de speelhallen en op Japanse computers zoals de MSX. Het verbaast ons dan ook enigszins dat dit softwarehuis nu een spel uitbrengt onder Windows, en dan nog wel een strategiespel i.p.v. de arcadespellen die we gewend zijn van dit bedrijf. Ook verbaasd waren we over de dragers: diskettes... dat hebben we lang niet gezien. En weer verbaasd waren we toen bleek dat de 2 diskettes 14Mb. ruimte van de harddisk inpikten; dat is nog eens comprimeren!

Wij konden het spel trouwens probleemloos laten draaien met Windows in hogere resoluties en/of in hi-color en de installatie is een fluitje van een Yen, dus eindelijk weer eens probleemloos onder Windows spelen.



METAL MARINES is een makkelijk te leren strategiespel. De handleiding ziet er nogal potig uit, maar bij nadere bestudering blijkt het boekje in 3 talen uitgevoerd te zijn en een stripverhaal te bevatten, dat dus eveneens 3x is geplaatst. De 'echte' handleiding beslaat uiteindelijk slechts 4 pagina's en de rest van de informatie kun je in een help-file onder Windows opvragen tijdens het spelen.

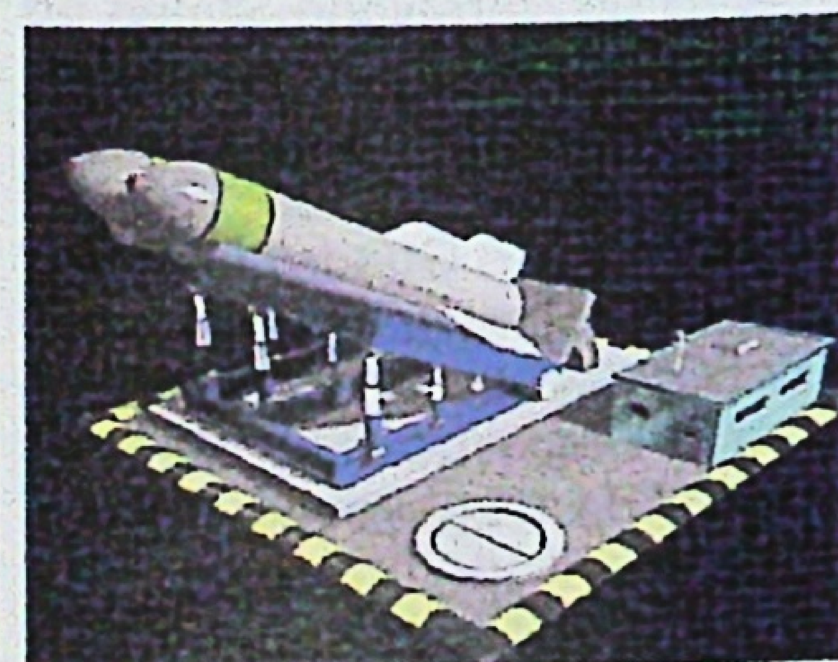
Het spel doet een beetje denken aan SimCity, want je begint met een dorpje en moet dit uitbouwen naar een moderne vesting. I.p.v. kantoorgebouwen en woonhuizen bouwen we radarstations, lanceerinstallaties, fabrieken, robots en ander oorlogstuig. Jij doet dit op een eiland, evenals de tegenstander. Zolang je niet bij de tegenstander bent geland of een treffer hebt geplaatst zie je van de vijand een 'blinde' kaart. Na wat bouwen kan het spel beginnen waarbij je alleen de offensieve taken hoeft te verrichten. De defensie moet je wel opbouwen, maar deze werkt volledig automatisch: zodra de radar een vijandelijke raket of een vliegtuig opmerkt worden afweerraketten de lucht in gestuurd. O, je hebt geen radar? Begin maar opnieuw, want je hebt de moderne oorlogsvoering nog niet helemaal begrepen.

Hoe meer lanceerbases en radarstations je hebt voor de defensie, hoe kleiner de kans dat de vijand landt. Helaas werk je met een budget, dus je zult je geld moeten verdelen tussen diverse systemen, gebouwen en installaties.

Het spel werkt niet met beurten of zetten. Je kunt gewoon doorwerken, raketten lanceren, robots landingen laten uitvoeren, etc., al last de computer wel pauzes is om de opdrachten te verwerken. Alle handelingen worden ondersteund door schitterend geluidseffekten en aardige animaties. SimWar dus eigenlijk. De fanaat die in alle rust een strategie wil opbouwen kan muziek en animaties uitschakelen; het spel loopt dan meteen wat vlotter, want vooral de animaties kosten nogal wat processortijd.



Het spel wordt opgebouwd van een eenvoudig eilandje tot een enorme lap grond, die alleen via veel scrollen in z'n geheel bekeken kan worden. Zo wordt dus de moeilijkheidsgraad opgebouwd, in 20 scenario's. Het eerste spel heb je binnen een uurtje uit, missie 20 duurt dagen.



KONKLUSIE

De echte wargamer zal z'n tenen bij elkaar knijpen bij zoveel eenvoud, maar wie lekker een potje wil knallen en toch wat aan strategie wil doen, heeft een goede aan METAL MARINES. Het opbouwen is aardig, het vernietigen echt leuk. Bij dergelijke spellen is het altijd een pluspunt dat 2 personen via een (nul)modem tegen elkaar kunnen spelen; dat is toch echt anders dan tegen een computer spelen.

Al met al heel aardig, ideaal als tussendoortje, aanrader voor beginners.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



PSYCHO PINBALL

**Softwarehuis: Codemasters.
Min. 80386/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1-4.
PC-speaker, Sound Blaster, Gravis Ultrasound.
Richtprijs: FL. 79,95**

Laten we eens beginnen met de handleiding. Deze is in het Nederlands en het is zowaar een echt boekje met uitgebreide informatie over de 4 flipperkasten, die op deze CD-ROM zijn ondergebracht. Gaan we naar het spel zelf, dan kunnen we kiezen uit 5 talen, maar daar zit geen Nederlands bij. Nu is dat ook niet belangrijk, want het gaat binnen het spel om enkele kreten en sporadisch wat regeltjes tekst.

Eerst maar even een negatieve kant van deze software, dan kunnen we snel verder met de leuke dingen. De geluidseffekten en de muziek zijn ronduit slecht. Het klinkt allemaal alsof het op een goedkoop cassettebandje is opgenomen, zodat 50% van het geluid bestaat uit ruis en vervorming. Jammer, wat dat betreft doen alle concurrenten het beter.

Wel leuk is het spelen met de 4 kasten. Deze zitten vol bonussen, extra ballen en heel aardig zijn de kleine spelletjes die je tussendoor tegenkomt, zoals 'balletje balletje', 'armpje drukken', 'Black-Jack', en nog een paar.

Het allerleukste vond ik het spelen op de PSYCHO kast. In deze kast zitten 3 tenten waardoor je naar de andere kasten kunt. Kom je in één van deze volgende kasten, dan kun je daar met een nieuwe set kogels spelen. Als deze op zijn, ga je weer terug naar de PSYCHO kast en speel je weer verder. Dit zorgt voor de broodnodige variatie want de spellen zijn dan wel leuk, ze bieden echter weinig nieuws als je de flipperkas-



ten van EPIC PINBALL of PINBALL FANTASIES al in huis hebt.

Ook het vermelden waard zijn de goede balsimulatie en de vele instelmogelijkheden. Je kunt de snelheid van de bal regelen, de moeilijkheidsgraad instellen, de tiltgevoeligheid wijzigen, het aantal ballen kiezen en de kasten weergeven in hoge of lage resolutie. De leukste optie is de mogelijkheid om de muziek uit te schakelen. Dat scheelt een heleboel ruis!

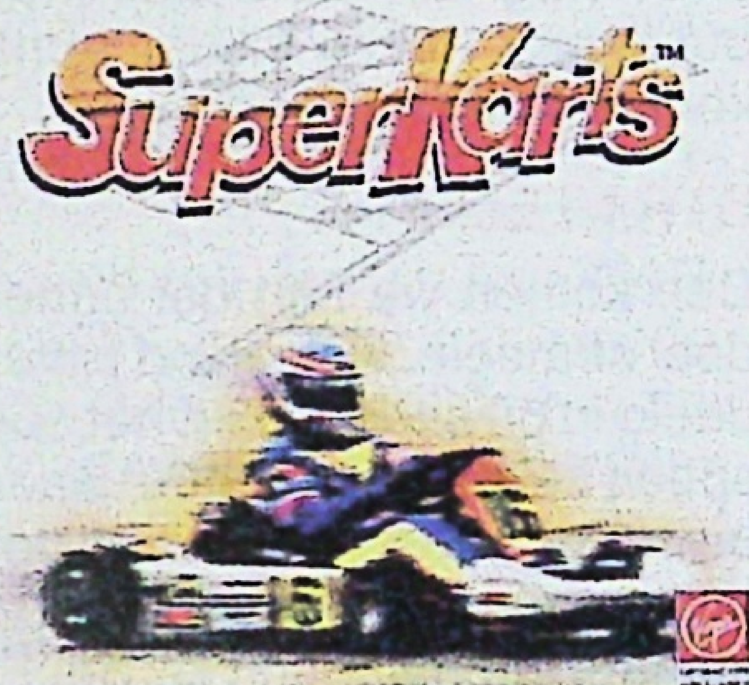
KONKLUSIE

De kasten zijn gewoon leuk als het gaat om een afwisselend spel, maar bieden als 'simulator' weinig nieuws. Wie dit blad al wat langer leest weet dat ik een flipperfanaat ben en dat ik al een hele tijd de flipperkasten van EPIC en EIGHT BALL DELUXE op m'n harddisk heb staan. Welnu, dat blijft zo. Zoek je echt iets geheel anders dan zul je, met mij, moeten wachten op TILT, dat eind van dit jaar verschijnt. Zoek je een leuk tussendoortje dan is PSYCHO PINBALL een goede keus, vooral vanwege de goede balsimulatie en de prettige prijs.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



SUPER KARTS

**Softwarehuis: Manic Media.
Min. 80386DX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard, joystick, joypad, Thrustmaster T1 Steering Wheel & Pedals, Forte VFX1 VR Headset.
Aantal spelers: 1-8.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=**

2 spelers kunnen tegen elkaar rijden via 2 besturingseenheden of een (nul)modem; in beide gevallen in split-screen mode. 2 t/m 8 spelers kunnen gezamenlijk rijden via een IPX netwerk.

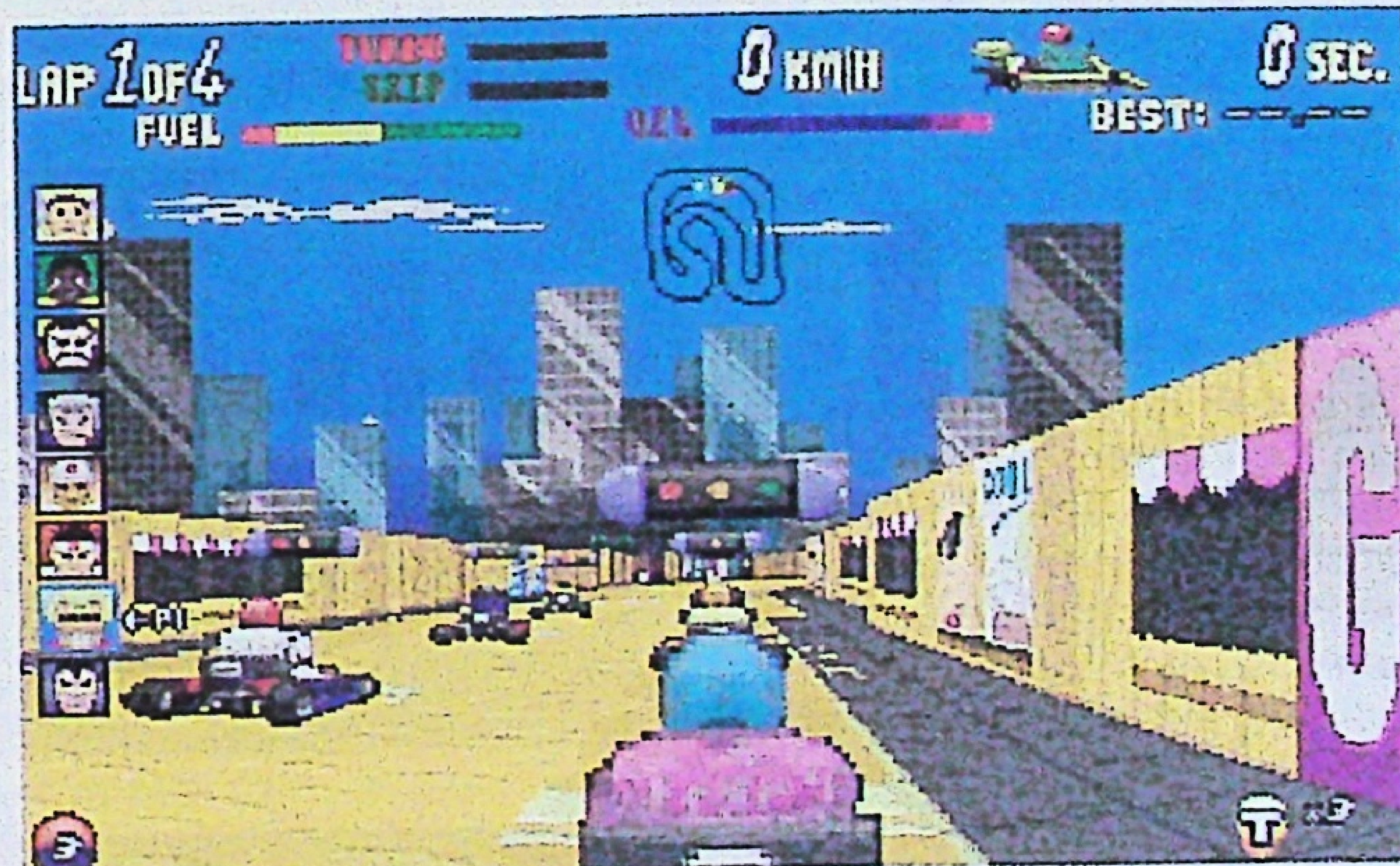
Het spel is ook uitgebracht op diskette.

Het spel doet bij ons absoluut niets op een 486DX met ATI/Mach32 grafische kaart. Op een Pentium met ATI/Mach64 draait het spel wel, maar met vreemde schokken; uiteraard wel heel snelle. Blijft over onze 486DX Localbus met Paradise kaart en daarop draait het spel goed. Het programma is dus zeker niet waterdicht en zal bij veel andere gebruikers ook problemen geven. Er zal wel weer een patch komen....

SUPER KARTS is nog het meest te vergelijken met WACKY WHEELS, want net als bij dat spel rijden we in karts en moeten we -buiten sturen, remmen en gasgeven- bonussen oppikken, die overal op de banen verspreid liggen. Een deel van deze bonussen kunnen we gebruiken om tegenstanders te dwarsbomen zoals d.m.v. het lozen van olie op de baan. De rest bestaat uit geld, extra banden, turboboost, etc. Nu zul je je afvragen waarom dit spel dan zoveel meer bejubeld wordt dan WACKY WHEELS. Welnu, om 2 onderdelen:

1. Als simulator heeft dit spel veel meer te bieden. De karts rijden heel natuurgetrouw, als ze slippen draaien ze al vlot om hun as, en de invloed van G-krachten wordt bij dit spel ook gesimuleerd.

2. De mogelijkheid om met maximaal 8 man via een netwerk tegen elkaar te rijden. Dat is bij dit spel subliem uitgevoerd en echt topklasse om te doen. Helaas wordt het karten dan net



zo duur als in werkelijkheid, of je moet je werkgever zo gek zien te krijgen het netwerk op de zaak 's avonds een uur open te stellen voor een bedrijfscompetitie. Wie nu honend lacht kan ik mededelen dat ik in het verleden bij zo'n bedrijf heb gewerkt. We reden daar niet op een netwerk, maar op een gigantische miniatuurracebaan met 1:20 (elektrische) wagentjes op de zolder van het bedrijf, en als bedrijfsteam deden we ook nog mee aan landelijke wedstrijden. Dat was dikke pret! Het kan dus best; misschien iets om voor te stellen bij jou in het bedrijf?

Terug naar Super Karts. Het is gewoon een uitstekend racespel met zeer veel opties, veel spelelementen en ook nog een beetje simulatie. Beeld en geluid zijn goed, mits je computer niet met de software overhoop ligt. Door de vele opties kan iedereen ermee overweg, van beginner tot professional, en blijft het spel erg lang leuk.

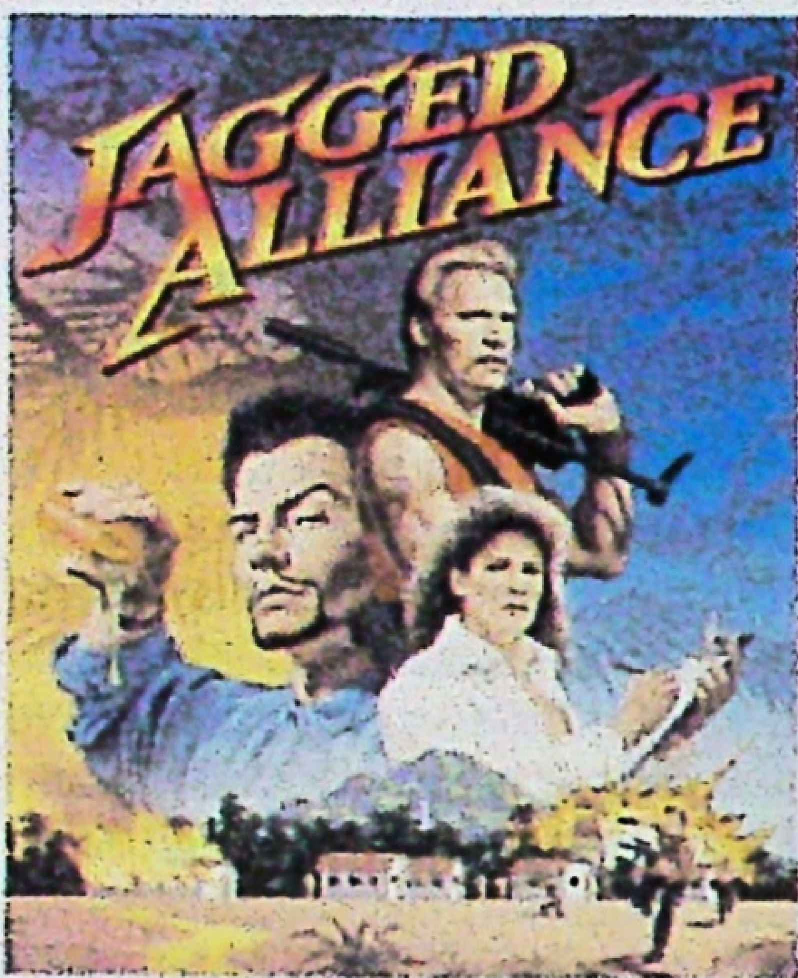
Met meerderen op een netwerk is ronduit een giller!!

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



JAGGED ALLIANCE: *Strategie en RPG ineen.*



Softwarehuis: Sir-tech.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, MPU401 General Midi.
Richtprijs: FL. 129,=

Aanbevolen: 80486/33Mhz. met 8Mb. Op de harddisk is 15Mb. ruimte nodig.
Ook uitgebracht op diskette. Voor de disketteversie is apart een Speech Pack leverbaar.

GOED SOFTWAREHUIS

Na al het gekanker op softwarehuizen, die op een of andere manier het spelplezier bederven, wordt het tijd om een softwarehuis eens in het zonnetje te zetten.
Sir-Tech is zo'n softwarehuis. Dit bedrijf levert prima service aan z'n klanten, mits deze natuurlijk hun klachten duidelijk omschreven via brief, fax of een bericht in Compuserve, naar hen opsturen.
Ook wij, als recensenten, worden door Sir-Tech in de watten gelegd. Wij krijgen zeer uitgebreide informatie over de spellen inklusief achtergrondinformatie. Bij een lastig spel als Wizardry 7 kregen we zelfs een voorgeprogrammeerde superploeg op diskette om het spel moeiteloos te kunnen bekijken. JAGGED ALLIANCE kregen we zonder Rambo's, maar dat is bij dit spel ook niet nodig; lees maar.

HET VERHAAL

Bij JAGGED ALLIANCE draait alles om een eiland waar een laboratorium boomsappen verwerkt tot medicijnen. Het bedrijf wordt gerund door een brave vader en een lieve dochter en als jij op de proppen komt is dit, omdat een criminele wetenschapper het eiland heeft bezet. Alleen de lokatie van het hoofdkantoor is nog in handen van de 'goeden'; de rest van het eiland is ingepikt door de slechteriken. Jij moet het eiland terugveroveren met behulp van huurlingen die -tegen betaling- de vijand te lijf gaan. Je hebt een beginkapitaal en de rest van het geld wordt bijeengebracht uit de inkomsten van het sapjestappersbedrijf, mits jij kunt zorgen dat bedrijf, tappers en andere aanwezigen hun werk ongestoord kunnen blijven doen.

RPG

Het spel is een combinatie van RPG en strategie en wie het wil spelen zal beide spel-elementen leuk moeten vinden. Het rollenspel begint meteen als je de huurlingen gaat 'inkopen'. Uit een lijst van ca. 100 figuren kun je een ploeg van maximaal 8 personen samenstellen. Afhankelijk van ervaring en kwaliteiten kun je huurlingen inzetten, die een beetje aanprutsen voor een hongerloontje of topmensen ronselen die uiteraard een kapitaal kosten. Gezien het beginkapitaal en de dagelijkse onkosten zul je voorzichtig moeten beginnen. Je kiest b.v. voor enkele betaalbare pistoolhelden, iemand die goed is met explosieven, een techneut en één of twee artsen of verplegers voor het behandelen van gewonden. Deze figuren geef je een karige uitrusting mee uit het hoofdmenu; beter materiaal zul je op je tochten moeten verzamelen en distribueren. Net als bij andere RPG's vind je deze spullen in kistjes, gebouwen, moet je ze zoeken met b.v. een metaaldetector of moet je ze zelf samenstellen van gevonden spullen (b.v. door een fles, wat olie, een restje benzine en een oude lap te combineren maak je een molotov-cocktail).













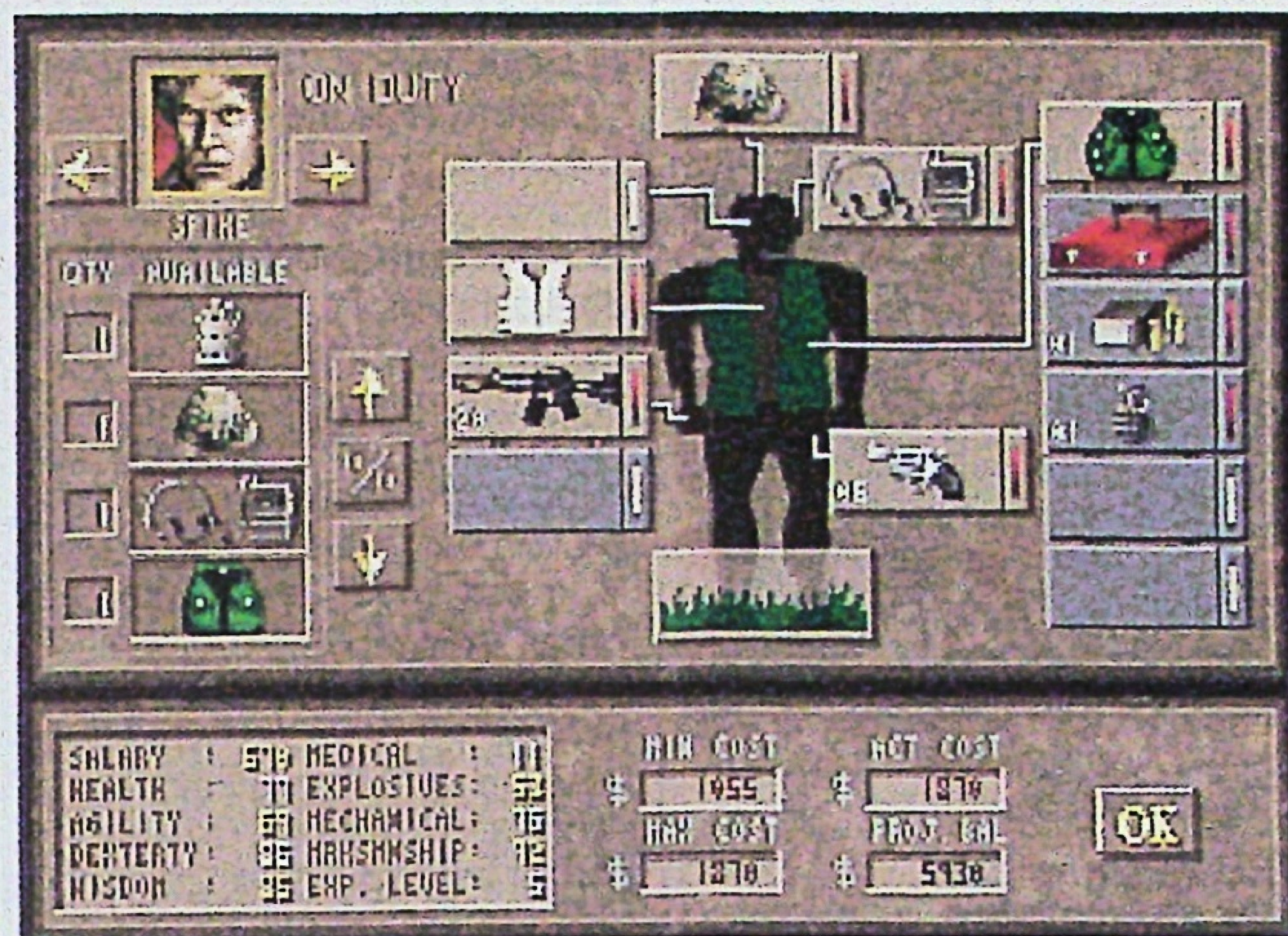
De vaardigheden van de huurlingen kun je verbeteren door ze één of meer dagen te trainen in een bepaalde specialisatie en figuren die goed kunnen omgaan met gereedschap kun je tijdelijk apart zetten met defect geraakte wapens en andere spullen die hun werk niet meer zo goed doen. Wie ernstig gewond is zal, na de behandeling in het veld, enkele dagen naar een hospitaal moeten; al dan niet bijgestaan door één van de eigen artsen. Na enkele rondes komt het dus niet meer voor dat je met een volledige ploeg van 8 mensen op pad gaat.
Het spel bevat ook nog wat raadsels, zoals briefjes met codes of vreemde teksten, en regelmatig moet je opdrachten aanvaarden die snel uitgevoerd moeten worden, waardoor ze je uitgezette taktiek doorkruisen. Sommige opdrachten kun je alleen uitvoeren door bij gebouwen gesprekken af te luisteren, mits je daar de juiste apparatuur en mensen voor hebt.
Eén onderdeel uit RPG's heeft dit spel niet: er zijn geen 'shoppies'. Zit je krap ergens mee (meestal munitie) dan zul je zuinig moeten zijn tot je nieuwe vindt en heb je overbodig materiaal, dan kun je dit alleen maar weggooien.

Zeer leuk is, dat alle figuren zeer karakteristieke stemmen en eigenschappen hebben. Zo kun je huurlingen uit Duitsland, Engeland, Rusland, Cuba, Argentinië en andere landen aantrekken en dan hoor je ook Engels met een sterk Duits accent, half Spaans half Engels of Russisch (kan lastig zijn); het is maar wat je in huis haalt. De eigenschappen van deze mensen bepalen zeer sterk het spelverloop. Wat te denken van een bomexpert die eens te dicht bij een ontploffing heeft gestaan. Hij is nog steeds expert in z'n vak, maar heeft verder de hersenen van een wandelende tak en stuntelt op alle andere onderdelen of verdwaalt.
Zo is Ears de radiospecialist, maar hij lijdt aan overgewicht en kan niet goed meekomen met de rest. Fidel is een uitstekende vechtjas, maar in close-combat volgt hij geen bevelen meer op en blijft gewoon in de vuurlinie staan en brult "leave me alone, it's him or me!". Biff is een zeer goedkope beginneling, maar schijt bagger en hoopt maar dat er niet geschoten zal worden.
De dure jongens kun je later pas krijgen. Niet alleen vanwege de financiën maar vooral omdat ervaren huurlingen alleen meegaan als ze er vertrouwen in hebben dat je een goede leider bent; je moet je eerst enkele rondes bewijzen. Dat geeft ook narigheid, want als je eenmaal mensen ontslaat om deze te vervangen, komt het roddelcircuit op gang. Sommigen vragen een dubbel salaris ("ik heb horen zeggen dat je iedereen er zomaar uitgooit"), weer anderen gaan alleen mee als je iemand uit de ploeg ontslaat, die hem of haar niet aanstaat en onderweg kan ruzie uitbreken, dusdanig, dat ze elkaar afmaken. Het blijven huurlingen!

STRATEGIE

Dan komen we aan het onderdeel strategie. Het eiland is verdeeld in 60 sectoren en het spel speelt in 'real-time-mode' waarbij beide partijen om beurten spelen en waarbij per beurt het aantal zetten beperkt is. Sector voor sector moeten we veroveren d.m.v. man-tegen-man gevechten, waarbij je alle gevechtshandelingen zelf moet doen. Dit spel kent geen 'autofire' of 'quick-combat'. Je moet nauwkeurig positie bepalen, wapens kiezen of explosieven gebruiken. Je kunt niet alleen lopen, maar ook (gebukt) dekking zoeken, sluipen, zwemmen etc. en elk lid van de ploeg wordt apart bestuurd, dus allerlei strategische opstellingen zijn mogelijk. Heb je de vijanden in een sector verslagen (in het begin 3 of 4, later 5 à 6), dan moet je de boel onderzoeken op mijnen, verborgen munitiedepots, verborgen items en achtergelaten spullen van de tegenstanders. Dit moet zeer nauwkeurig gebeuren, want anders krijgt je eigen ploeg snel te kampen met tekorten, lopen je eigen mensen (of arbeiders en bewakers van de fabriek) op de mijnen, kun je deuren niet openen omdat je een sleutel niet hebt of kun je







een speciale opdrachten niet uitvoeren. Aan de hand van gevonden berichten en afgeluisterde gesprekken moet je de taktiek bepalen -of wijzigen- want wie goed speelt en rekening houdt met de akties van de tegenstanders, kan b.v. een wapenleverantie voor de vijand onderscheppen en de boel inpikken. Dit versnelt de opmars aanzienlijk. Lukt dit niet (b.v. als je een bericht niet kunt ontcijferen) dan loopt de opmars heel wat trager, want dan heeft de tegenpartij net iets betere wapens en worden de gevechten lastig.

GEVECHTEN

Veel gebeurt 'at random', dus veel SAVEN geeft de mogelijkheid een spelsituatie meerdere keren te proberen, want de resultaten zijn zeer verschillend (dit doet me denken aan WARLORDS), maar in 'battlemode' is de SAVE-mogelijkheid beperkt en moet het spel verlaten worden en dat had echt wel wat beter gekund.
Soms schiet een arts, zonder kwalificaties als scherpschutter, beter dan een pistoolheld. Vooral in bossen en struiken worden zeer willekeurige resultaten geboekt. De ene keer schiet je alle tegenstanders meteen neer, een andere keer raak je alleen maar boomstammen. 2 of 3 keer opnieuw opstarten van een gevechtssituatie geef evenzoveel verschillende resultaten. Dit SAVEn is bij dit spel dus wat omslachtig, maar doe het toch maar; de verschillen kunnen soms erg groot zijn.

Niet at random is het verhoudingsgewijs steeds slechter worden van je ploeg als je niet regelmatig je leden traint of vervangt. Dit is gedaan om tijdens het spel het beter worden van de tegenstander te laten merken; iets dat op een andere manier niet goed uitvoerbaar is bij een dergelijk programma. Op deze manier word je verplicht bij vorderingen met goed resultaat (en dus flinke inkomsten) je team van goedkope prutsers langzaam om te bouwen naar een professionele ploeg scherpschutters en ander specialisten, die beter in staat is tegenstand te bieden aan de betere manschappen die de tegenpartij in de strijd gooit. Dit kan uiteraard ook met alleen regelmatig trainen, maar daarvoor is niet genoeg tijd en ruimte om alle leden hieraan op te offeren; je zult toch altijd met 5 à 6 man op pad moeten en een mechanicus voor de broodnodige reparaties moet ook achter de hand gehouden worden.

KONKLUSIE

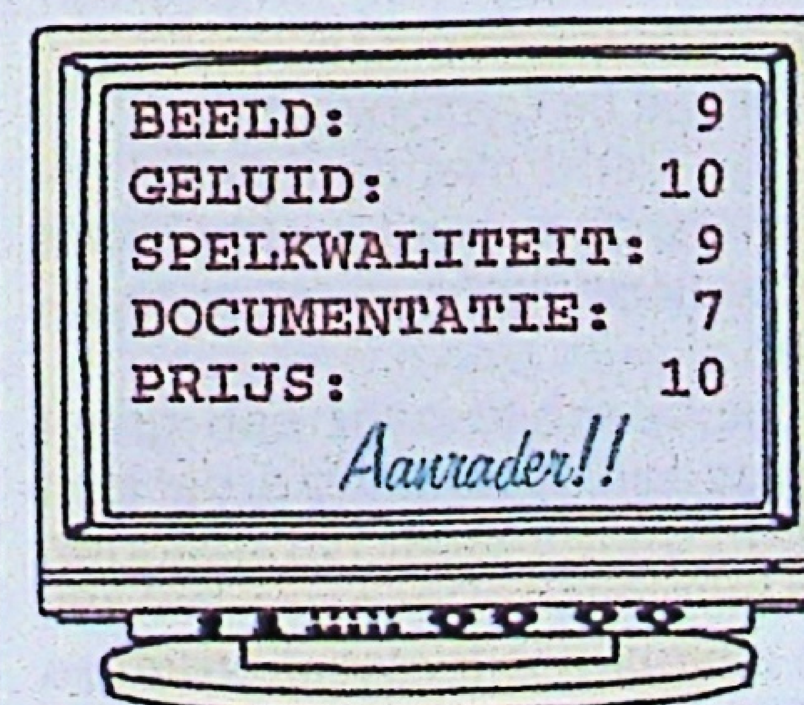
Vanwege enkele teveel 'at random' verlopende onderdelen geef ik een 9 voor de spelkwaliteit. Dit had een 10 kunnen zijn als de gevechtshandelingen wat minder willekeurig zouden verlopen of als de SAVE-mogelijkheid beter was zoals bij WARLORDS.
Voor de rest niets dan lof. Dit is topklasse waar je lang mee bezig bent. Eenmaal rondgespeeld kun je het spel rustig nog een paar keer spelen want veel gebeurtenissen zijn ook 'at random' (en juist erg goed geprogrammeerd) en de strategie van de tegenstanders is elke keer verschillend; zelfs binnen hetzelfde spel als je b.v. een veld over moet doen. Bijna een geheel nieuw spel creëer je door een tweede keer met een totaal andere ploeg op pad te gaan.

De speelduur is in het begin enkele weken voor ervaren spelers en dat is knap programmeerwerk. Dat je het dan nog meerdere keren kunt spelen is een extra waardering waard, maar daar geven we nog geen cijfers voor, dus doe ik het op deze manier in de beschrijving van het spel.
Er ontbreekt wel iets bij dit spel: filmpjes, fraaie animaties en andere grafische hoogstandjes. Wie dit zoekt zit helemaal verkeerd; dit spel moet het hebben van de strategie, de raadsels en de uitdaging met gewoon goede eenvoudige graphics, maar wel met uitstekend geluid.

Ik heb lang niet zo leuk en intensief gespeeld en het gebeurt zelden dat ik zo enthousiast ben. Insiders weten dat er dan wat bijzonders aan de hand is, want er moet echt heel wat gebeuren wil ik dagenlang voor de beeldbuis zitten met één spel.
Wie er alleen bijzit, meekijkt en een aandeel levert in de vorm van adviezen of scheldpartijen vanwege een -in hun ogen- domme zet, kan ook nog heel leuk genieten. Zo komen de huurlingen onder je vrienden of collega's naar boven. Oppassen dus.

Zeer moeilijk, maar zeer goed!!

Alfred.



BEELD:	9
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	10

Aanrader!!

Beschikbaar gesteld door: Sir-tech Software Inc.

UPDATE v1.10 is verwerkt in deze recensie. Diskcache programma's kunnen met deze upgrade niet meer gebruikt worden, enkele voorwerpen kun je wat vaker vinden (er was nogal gebrek aan eerste-hulp koffers) en 'helaas' kunnen de vijanden iets beter schieten vanuit ramen en deuropeningen.
De makers van deze software volgen nauwgezet de commentaren op het spel in Compuserve, doen zelf mee aan de discussies, maar gebruiken deze informatie meteen bij hun aanpassingen. Het spel wordt er zo veel beter op, maar ook steeds lastiger. Ook dit is een teken dat we met een zeer goed softwarehuis te maken hebben.

TIPS:
Probeer alles mee te nemen wat je vindt. Ergens heb je het wel een keer nodig.
Een goede mecanicien kan met stukjes metaal je pistolen verbeteren.
Probeer spullen te combineren zoals boven is beschreven bij het maken van een molotov cocktail.
Probeer een goede mecanicien permanent 'thuis' te laten met als opdracht "REPAIR". Hij kan defecte wapens en slechte materialen repareren. Dit hoeft geen dure technicus te zijn, want voor de rest hoeft hij geen kwaliteiten te hebben. Wel moet hij gezond zijn, anders repareert hij wat traag.
In het spel vind je vele tubes 'compound'. Gebruik deze om helmen en kogelvrije vesten te versterken.

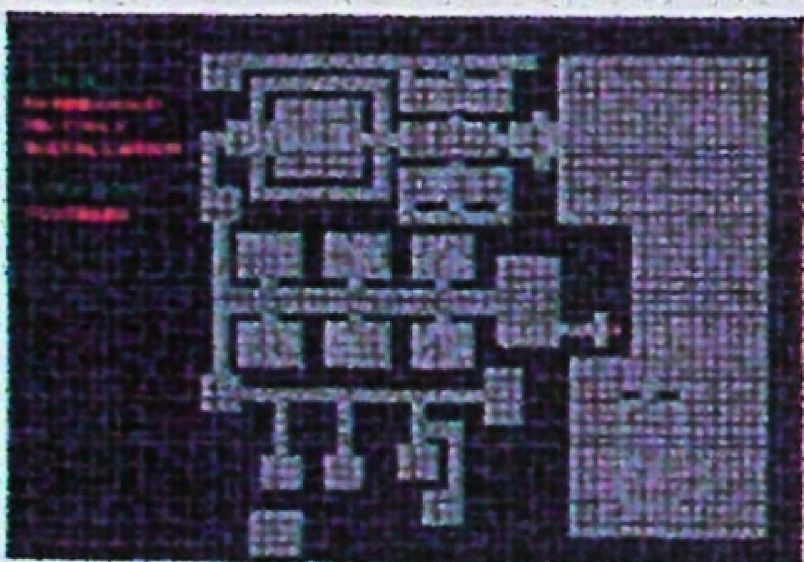


CYCLONES

**Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80486/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib Gold, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum 16, Soundscape, Sound canvas.
Richtprijs: FL. 99,95**

Ook leverbaar op diskette. Aanbevolen 80486/66 en doublespeed CD-ROM drive. Op de harddisk is 10Mb. ruimte nodig voor de CD-ROM versie en 20Mb. voor de disketteversie. S.S.I. brengt ook een CYCLONES Clue Book uit.





CYCLONES wordt geleverd in een gigantische doos met mooie lay-out. De inhoud is als volgt: een uitvoerige technische handleiding, een prima instructie-boekje "How-to-play", CD in stevig doosje en tot slot een reclamefolder met wat S.S.I. nog meer te bieden heeft. Voor wie geen CD-ROM heeft, niet getreurd, er is ook een diskette-versie. Het installeren gaat soepeltjes mits je computer het nodige geheugen kan leveren: Cyclones vraagt 450Kb. conventioneel en 3008Kb.XMS geheugen en minimaal 10Mb. aan harddisk space (valt weer mee). Mocht je het e.e.a. niet hebben, dan staat in de technische handleiding hoe een bootdisk te maken. Waarom, zoals bij Dark Forces bijv., geen bootmaker.exe toegevoegd voor het gemak van de speler?

ROBOT WARS

We schrijven de toekomst anno 2010: de aarde is vrijwel ten onder gegaan aan oorlog, ontbossing, bevolkingsexplosie en vervuiling. Tot overmaat van ramp volgt nu ook nog een invasie van buitenaardsen. De strijd is ietwat wisselend, maar het ziet er naar uit dat de aliens aardig op weg zijn mens en mensheid te vernietigen. Gelukkig bestond er een organisatie, de Advanced Ideas Corporation (AIC), met een vooruitziende blik. De AIC heeft een wapen ontwikkeld dat nu ingezet wordt tegen de aliens, de HAVOC-UNIT (een kruising tussen Robocop en Rambo). Zijn hoofdmissie is het opzoeken van de 'leider' van deze aliens en deze te vernietigen, waardoor de aliens het spoor bijster zullen raken en de mensheid in staat zal zijn ze alsnog van de aardbodem te vegen. Deze leider bevindt zich in een ruimteschip in een loopbaan om de aarde en controleert alle alien-activiteiten. Robocop/Rambo krijgt in zijn strijd ook te maken met Cyclones: omgebouwde gemanipuleerde mensen in dienst van de aliens, eveneens vergelijkbare robocops dus.

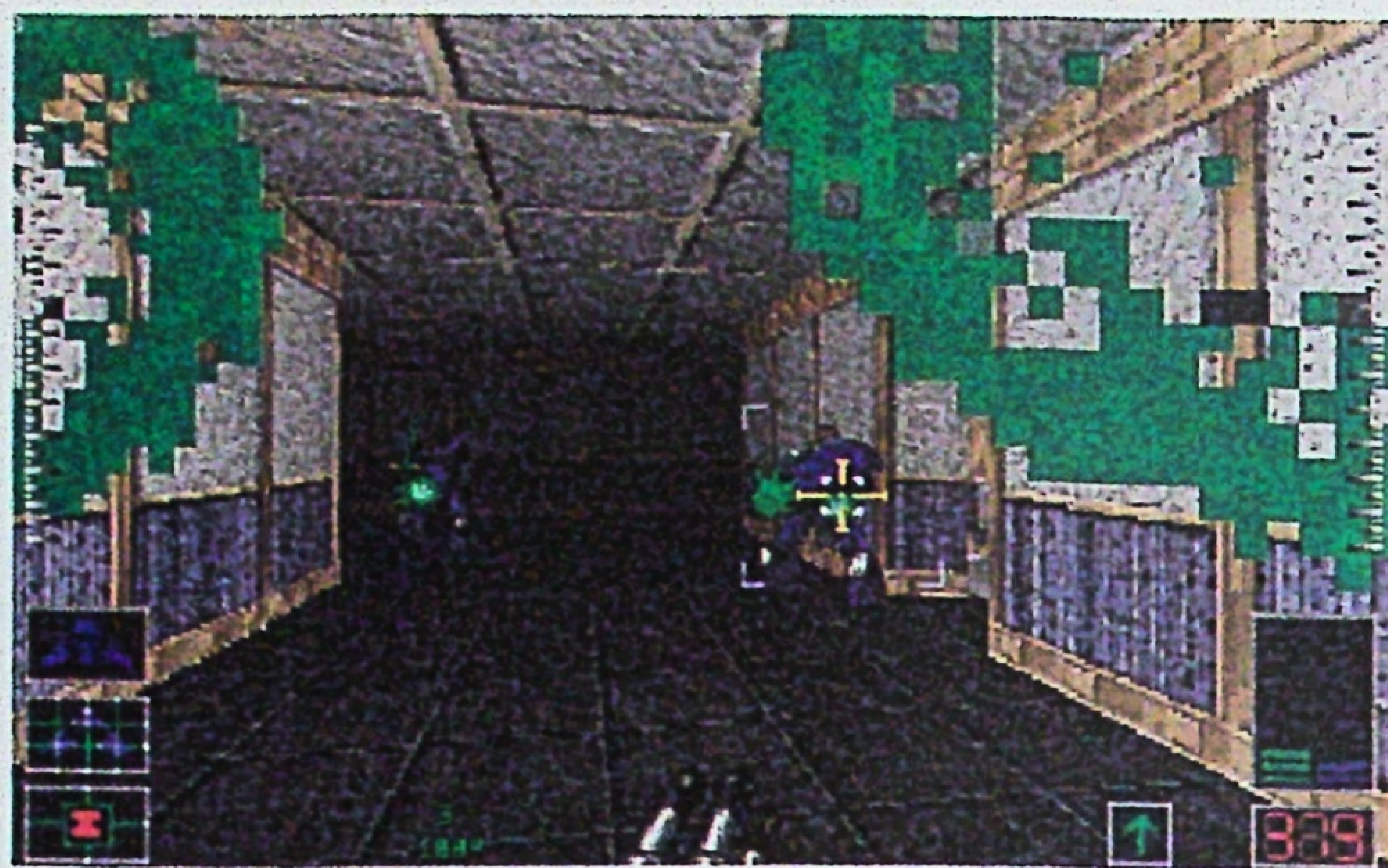
DOOMKLOON VAN HET BETERE SOORT

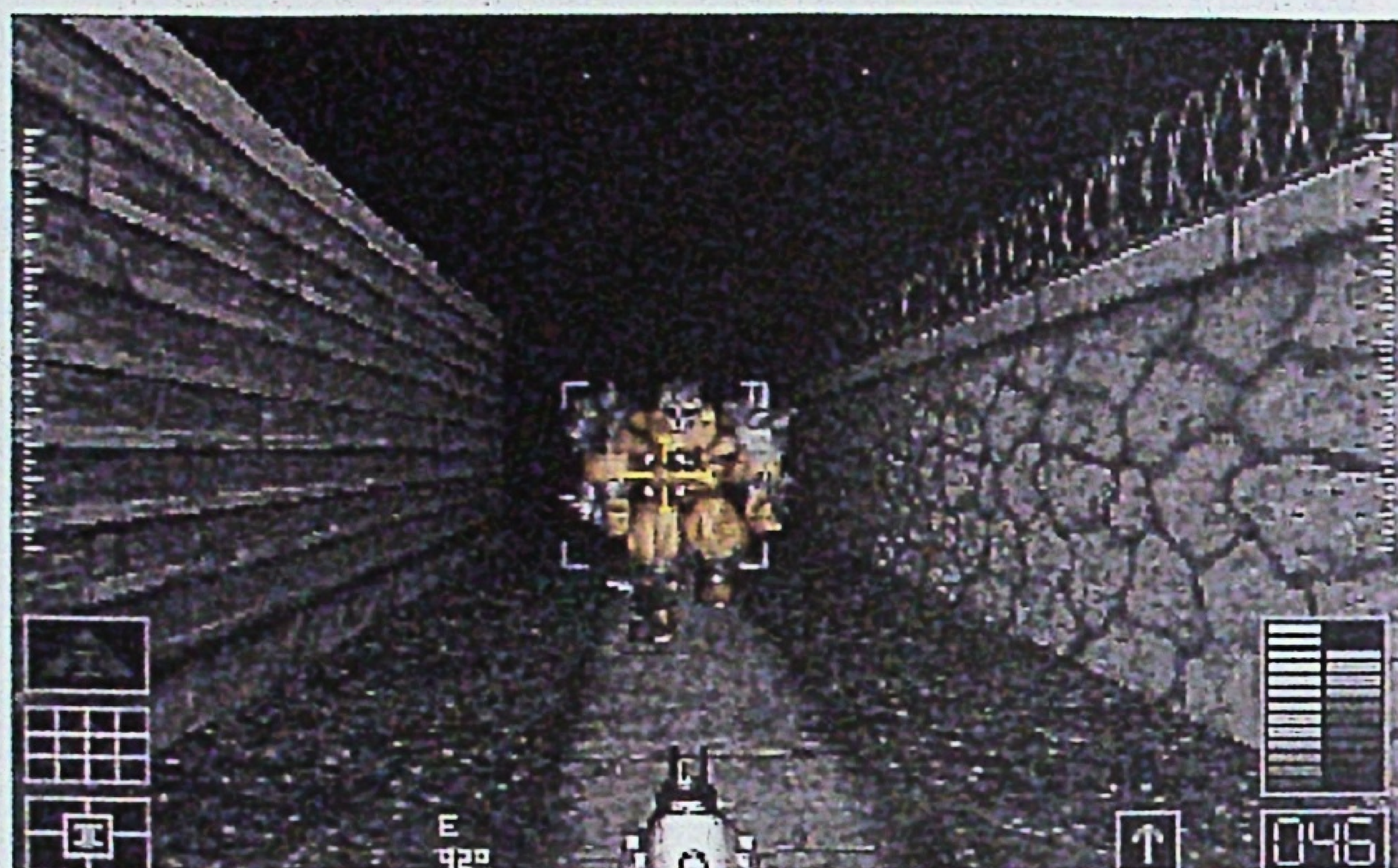
De meest lucratieve handel op dit moment schijnt wel de "Doomrage" te zijn. Ook S.S.I. komt nu -in navolging van vele andere softwarehuizen- met een doomkloon, maar dan wel een van de betere.

Cyclones past zonder meer in het rijtje van DOOM, HERETIC, RISE OF THE TRIAD en DARK FORCES, waarover meer te lezen is in voorgaande Software Gidsen. Welke nu beter en/of leuker is lijkt mij een subjectieve kwestie. Ik kies voor DARK FORCES, maar dat kan niet anders als Starwars-fan. Al deze spellen mag men kwalitatief hoogstaand noemen.

Wat valt bij Cyclones op:

1. je werkt met een vizier; tegenstanders moet je echt in het schietvizier hebben om ze te raken.
2. je beschikt over een groot scala aan commando's, dat je in staat stelt allerlei handelingen te verrichten. Daarvoor gebruik je uitvoerig je toetsenbord/muis of je joystick. Een vergelijking met DARK FORCES en RISE OF THE TRIAD is hier op zijn plaats, maar nu nog uitgebreider.
3. gelukkig behoort save ook bij je opties, wat er bij DARK FORCES aan ontbrak.
4. een zeer omvangrijke automapping (wel zul je ermee moeten leren omgaan) die de mogelijkheid geeft muren, deuren, plafond en vloer in en uit te schakelen. In- en uitzoommogelijkheid is er ook. Tenslotte bestaat de mogelijkheid je map te laten roteren.
5. zeer opvallend en een groot pluspunt is dat elke missie voorafgegaan wordt door een briefing in de vorm van een videofilmpje met prachtige beelden. Waar voor je geld.
6. wil je snel aan de slag, dan kun je een tutorial aanklikken: je kijkt naar je scherm en de meest belangrijke handelingen worden je getoond met goedbeknopte uitleg.
7. tenslotte een laatst opvallend pluspunt is de mogelijkheid tot verzamelen van items (leven aanvullen, munitie, schildunits, enz.) die je ook daadwerkelijk meeneemt naar volgende levels/missies.







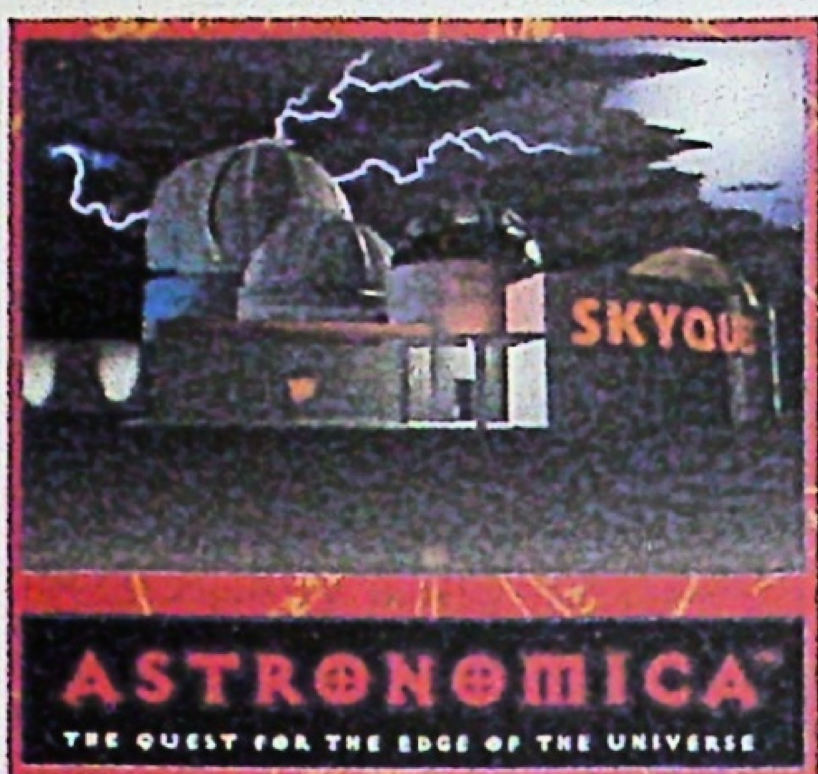
KONKLUSIE

Met CYCLONES haal je een product in huis, dat je een flinke tijd bezig zal houden met het gebruik van 9 futuristische wapens, het zoeken naar vele verborgen ruimtes en een behoorlijke dosis geweld en actie. De prijs is redelijk, gezien de totale inhoud. Het spel is niet al te moeilijk, toch soms pittig. Kortom een aanrader voor hen die maar niet genoeg kunnen krijgen van dit genre spellen.

Peter

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



ASTRONOMICA

Softwarehuis: Hyper Quest Inc.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Windows compatible 8-bits geluidskaart.
Richtprijs: FL. 149,=

Deze CD-ROM gaat geheel over astronomie en is verdeeld in 3 onderdelen:
1) een grafisch adventure.
2) een vraag-en-antwoordspel.
2) een encyclopedie.

Het adventure gaat over een vastgelopen computersysteem, dat weer op gang gebracht moet worden, voordat de ingebouwde tijdbom een observatorium opblaast. Vanuit de computerkamer moet je zo snel mogelijk het observatorium bereiken en de boel weer -d.m.v. het oplossen van puzzels- aan de praat zien te krijgen. Aardig, meer niet, dus hiervoor moet je deze software niet kopen.

Het Triviant-spel is geschikt voor 1 of 2 personen en gaat om het juist beantwoorden van multiple-choice vragen; uiteraard over sterrenkunde. Voornamelijk tekst en wat bliepjes, dus ook geen dijenkletser.

Deel 3 is de encyclopedie. Voornamelijk tekst en vrijwel alleen op alfabet trefwoorden aangeven over het gewenste onderwerp. Op dit gebied is veel beter materiaal verkrijgbaar, al is dit soms wat duurder.

Alle onderdelen van deze CD-ROM vallen wat tegen en alleen als alle 3 de onderdelen je aanspreken wordt deze schijf interessant. Beginnende astronomen, die hun kennis willen toetsen d.m.v. een eenvoudig vragenspel en ook wel belangstelling hebben voor een mooi grafisch spel, zullen dit bedrag voor deze software over hebben. Als we de onderdelen apart bekijken hebben deze veel betere concurrenten.

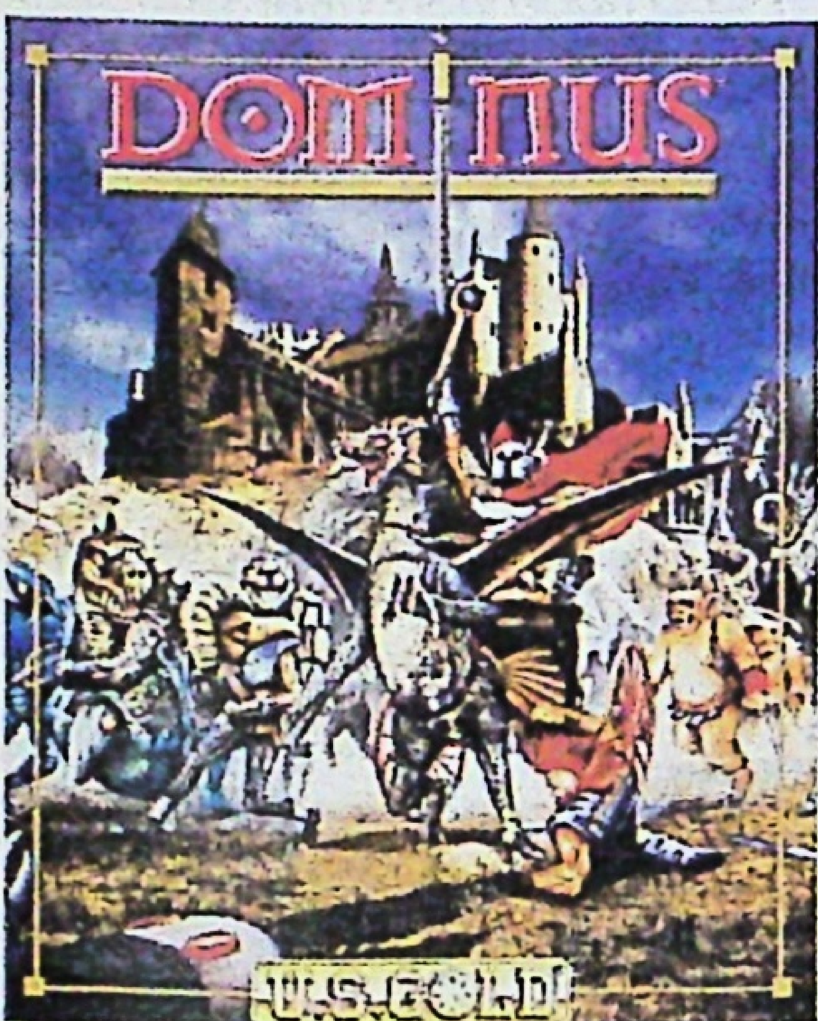
Bij dit alles soms redelijke, soms goede beelden, maar altijd in 256 kleuren. Weinig films en animaties, weinig muziek en geluid. Veel informatie, maar wel voor beginners; dat mag ook blijken uit de tekst op de doos: "ages 9 and up".

Het geheel draait onder Windows en installeert zichzelf zonder problemen, maar we krijgen meteen een waarschuwing, dat we alle programma-onderdelen alleen kunnen aktiveren als we eerst Windows opnieuw opstarten. Na het afsluiten van een onderdeel beland je in een reeks van foutmeldingen, waar je alleen uit komt door met 2x CTRL-ALT-DEL de computer te resetten. Niet netjes, maar dat komen we helaas wel vaker tegen.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



DOMINUS

Softwarehuis: Visual Concepts.
Min. 80386/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Roland Sound Canvas, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,95

Het spel is ook uitgebracht op diskette. Zowel de disketteversie als de CD-ROM versie hebben 37Mb. op de harddisk nodig.

Dominus blinkt uit door de slechte documentatie. In de doos is wel plaats voor reklamemateriaal, maar informatie over de installatie en het geheugen ontbreekt. Via het installatiemenu kan wel een bootdisk gemaakt worden, maar deze bevat alleen het MS-DOS systeem. HIMEM.SYS, CD-ROM drivers, EMM386, FILES, BUFFERS, etc. ontbreken, dus daar begin je niet veel mee.
Het kostte dus even moeite om te ontdekken dan het program-





ma werkt met ca. 580Kb. standaard geheugen, 3Mb. expanded of extended geheugen en dat de CD-ROM versie alleen muziek produceert als geen diskcache aanwezig is. Een hardnekkige foutmelding "out of environment space" konden we niet wegkrijgen, maar ondanks deze melding was het spel wel te spelen. Het programma herkent onze SoundBlaster 16, onze SB PRO en de Sound Galaxy PRO, maar doet er niets mee; geen geluidseffekten dus. Bij het starten van het spel zien we DOS/4GW met z'n meldingen het introplaatje verzieken en alle 'tussenplaatjes' worden eveneens door dit programma overschreven. Wat een knoeiwerk!

Het spel lijkt op POPULOUS, maar nog het meest op DARK LEGIONS. We hebben een gebied van 65 velden waarop landerijen, gebouwen en een kasteel staan. Het kasteel heeft nog eens 7 afdelingen en in totaal moeten we bij dit spel 72 velden verdedigen tegen diverse vijanden. We hebben 4 generaals en een 'overlord' tot onze beschikking en zij kunnen putten uit een leger van 200 monsters (hard-mode) tot 600 monsters (easy-mode). Het spel is afgelopen als de vijand je kasteel heeft veroverd of als je 'overlord' is gesneuveld. De tegenpartij doet het in het makkelijkste spel met 200 monsters en in het lastigste geval met 600. Tot nu toe nog niks bijzonders.... maar, er zijn heel leuke opties:
1. Het spel maakt gebruik van magic. Magische spreuken kun je zelf in elkaar knutselen in de keuken van het kasteel door het mengen van kruiden en tijdens de gevechten kun je deze magie zelf inschakelen om je troepen te helpen.
2. Je kunt zelf monsters creëren door bestaande monster te 'mengen'. Heel interessant is het klonen van eigen monsters met die van de tegenstander, mits je enkelen hiervan hebt kunnen vangen.
3. Tegenstanders kun je martelen en ondervragen. Leuk!
4. Je kunt je velden beschermen met 'traps'. Ook deze kun je zelf in elkaar knutselen.

Helaas komt er van al dit leuks weinig terecht. Het spel speelt in 'real-time-mode' dus je hebt geen beurten om wat te ondernemen. Al na enkele minuten worden je velden overspoeld door legers van de vijand en het enige dat je kunt doen is je eigen monsters opstellen en maar hopen dat alles goed afloopt. Het gehele spel -zelfs met de moeilijkheidsgraad op EASY- verloopt chaotisch en in sneltreinvaart. Ik heb wat monsters en magische spreuken aangemaakt, maar in de tussentijd was ik de helft van m'n bezit kwijt aan de vele vijanden die niet wilden wachten tot ik klaar was in m'n keukentjes.

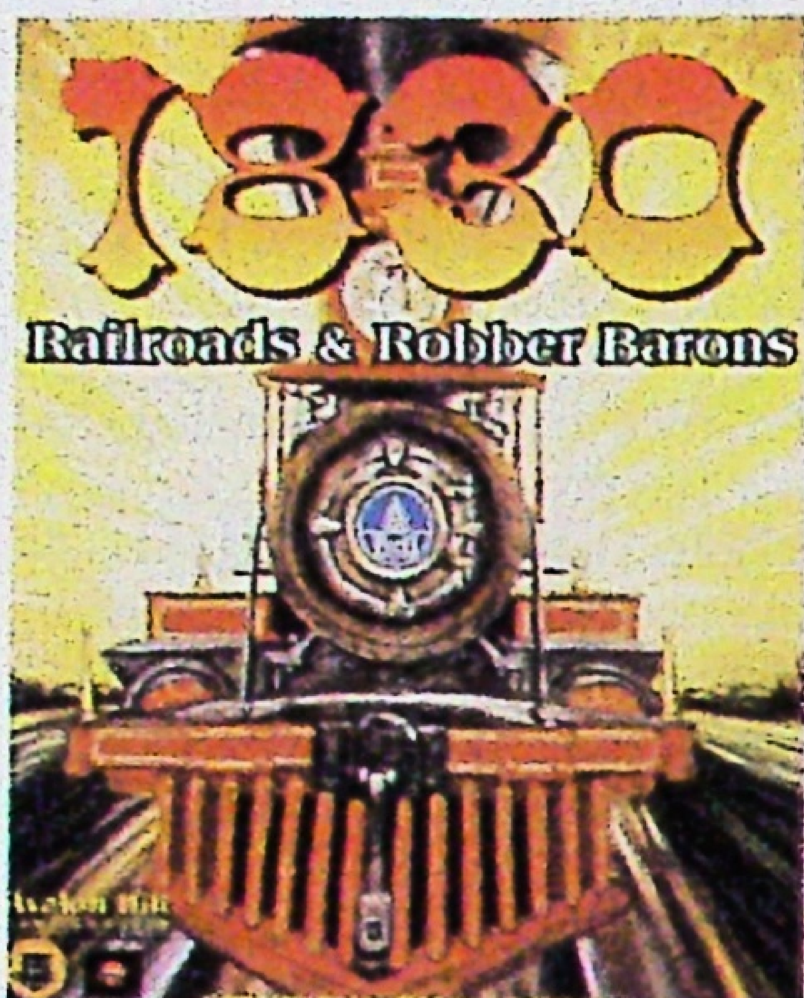
KONKLUSIE

Net als het technische gedeelte is het spel zelf ook knoeiwerk. Het spelidee is ronduit schitterend, maar de uitwerking is hopeloos slecht. Er is gewoon geen tijd voor het opbouwen van een strategie. Daarbij komt nog het ontbreken van het geluid. Als ik een gloeiende pook tussen de benen van een krijgsgevangene steek, verwacht ik op z'n minst een kreet of gejubel; bij dit spel hoor je niks. Tijdens de gevechten hoor je ook geen wapengekletter, ontploffingen etc., alleen maar een aardig muziekje op de achtergrond. De disketteversie doet dat misschien wat beter, maar deze heb ik niet te pakken kunnen krijgen. De beelden zijn redelijk maar achterhaald en veel plaatjes worden verprutst door programmeerfouten.
Nee, dit spel rammelt aan alle kanten. Dit is echt jammer, want -nogmaals- het idee is zondermeer goed. We hadden ons hier op de redaktie erg verheugd op dit spel, maar waren na enkele uurtjes al uitgekeken en uitgespeeld.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	2
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	1
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



1830
RAILROADS & ROBBER BARONS

**Softwarehuis: Avalon Hill.
Min. 80386SX, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-6.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, General Midi.
Richtprijs: FL. 119,=**

Het spel is ook leverbaar op diskette. Van het geheugen moet 580Kb. standaard- en 2700Kb. EMS-geheugen vrij zijn.



R&RB is gebaseerd op het bordspel, dat eveneens door Avalon wordt uitgebracht. Railroad Tycoon van Sid Meier is dit ook, maar de verschillen tussen beide spellen zijn erg groot. Dit spel houdt zich voor 100% aan het bordspel, het kan met meerdere personen gespeeld worden, het 'treintje spelen' is zeer beperkt, maar strategie en handel in aandelen zijn daarentegen uitgebreid aanwezig.

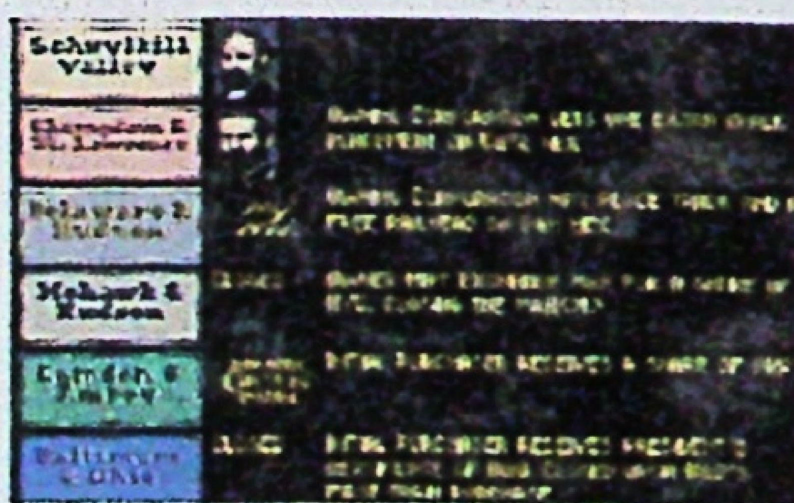
1830 is verdeeld in 2 onderdelen die apart worden uitgevoerd: het handelen in aandelen en het uitbreiden van een spoorwegnet. Het spel begint op de aandelenmarkt, vervolgens krijg je enkele rondes in het 'veld' waarna je weer teruggaat naar de beurs. Dit alles beurt voor beurt, waarbij elke speler 1 zet per beurt mag doen. Tijdens het spel kun je dividend uitkeren waardoor je aandelenkoers stijgt of je geld oppotten, wat tot gevolg heeft dat je aandelen dalen in waarde. Op de landkaart kun je stukjes rails leggen, stations kopen en treinen laten rijden. Hiermee houdt het 'treintje spelen' bij dit spel op, want wagons, goederen, uitbreiden van stations, seinen, bruggen en wissels zijn allemaal elementen die alleen in Railroad Tycoon te vinden zijn. Het spel is afgelopen als de bank failliet is of als één van de spelers dit is. De winnaar is dan de rijkste speler.

Het spel is het leukst als je liefhebber bent van het bordspel, want het is exact gelijk hieraan. Vergeleken bij Railroad Tycoon is er veel minder te doen en is het allemaal wat makkelijk.
Een voordeel is de mogelijkheid om met meerderen te spelen, een nadeel is het matige geluid. Geen effekten, en een zeurderig "Halleluja, Praise the Lord" deuntje (zouden de Amerikanen dit bordspel spelen met Reverend Moneybox op de achtergrond?).
De beelden zijn eenvoudig; het is echt een bordspel op het beeldscherm.
De documentatie is heel fraai en bijna geheel in full-color uitgevoerd.

Alfred.

```
BEELD:            6
GELUID:           3
SPELKWALITEIT:    6
DOCUMENTATIE:     9
PRIJS:            6
```

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.







FIGHTER WING

**Softwarehuis: Gemsoft/Merit.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard, joystick, muis, Thrustmaster Mk2.
Aantal spelers: 1 of meer (via modem of netwerk).
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 79,95**



Laat ik het kort houden, want dit is echt heel erg!
Dit spel zou het leuk doen als concurrent voor de eerste versies van b.v. F-14 of Jet Fighter, maar dan praten we over de periode 1990-1991. Nu is de software hopeloos verouderd. Zelfs op een Pentium is de scrolling in lage resolutie (VGA) slecht. In SVGA hi-res in alles ronduit knudde. Een flightsimulator is het spel niet, want daarvoor is de besturing te slecht (die gaat in stappen, in hi-res zelfs van ca. 30°) en is het vlieggedrag van alle toestellen binnen het programma gelijk. Het maakt niet uit of je in een helicopter, een B-52 bommenwerper of in een luchtballon (nee, geen grapje, die zit er ook bij) vliegt. Als schietspel stelt het ook niet veel voor; het is allemaal veel te saai en het zicht is ronduit slecht. F-29 RETALIATOR van enkele jaren geleden is vele malen beter. Als je dan ook nog meerekent dat je i.p.v. motorgeluid een zeurderig muziekje krijgt, kun je je voorstellen dat ik gauw uitgekeken was.

Het enige waarvoor deze CD een beetje aardig is, zijn de diverse toestellen met hun technische gegevens en mogelijke bewapening, enkele videofilmpjes van matige kwaliteit en de mogelijkheid om op een netwerk te vliegen; nou ja, vliegen?.
De CD-ROM is voorzien van wat Nederlandstalige documentatie, waarin echter wordt verwezen naar de handleiding op de CD; en deze is in 4 talen, behalve Nederlands.

Alfred.

```
BEELD:            6
GELUID:           4
SPELKWALITEIT:    4
DOCUMENTATIE:     6
PRIJS:            4
```

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



JAZZ JACKRABBIT

**Softwarehuis: Epic.
Min. 80486, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/joypad.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound.
Richtprijs: FL. 59,95**

De sharewareversie van dit spel was al genoemd in Software Gids nr. 31, want daar waren we het spel op een verzamel CD tegengekomen. Nu dan op CD-ROM de complete versie plus 30 extra rondes en verbeterd (stereo) geluid als je een high-end computer hebt. Het spel speelt vrijwel geheel van de CD.

JAZZ JACKRABBIT is een kostelijk platformspel, dat wordt afgewisseld door 3-D bonusrondes waarin je extra levens kunt verzamelen.
Ook hier kan ik kort zijn, maar nu omdat de software goed is. Leuke beelden, goede geluidseffekten, prettige muziek en een waanzinnig leuk spel. Er zijn 4 moeilijkheidsgraden. Iedereen die van dergelijke spellen houdt, moet dit gewoon spelen.

Alfred.

```
BEELD:            8
GELUID:           8
SPELKWALITEIT:    8
DOCUMENTATIE:     n.v.t.
PRIJS:            9
```

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



MACHIAVELLI THE PRINCE

Softwarehuis: Microprose.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-4.
Sound Blaster, General Midi.
Richtprijs: FL. 99,=

INSTINKERTJE

In Software Gids nr. 25 staat een uitgebreid verslag van dit spel, dat toen nog door Q.Q.P. op diskette werd uitgebracht onder de naam MERCHANT PRINCE. Om geheel zeker te zijn hebben we nog even gespit in de directories van MACHIAVELLI en inderdaad vonden we daar het originele softwarehuis (Several Dudes Holistic Games) en de originele naam van het spel, inklusief de afbeelding zoals die gebruikt was voor de doos van MERCHANT PRINCE. Het verslag in nr. 25 geldt dus ook voor dit spel en er zijn slechts enkele kleine verschillen:
De software is nu alleen leverbaar op CD-ROM en het spel is alleen nog in SVGA uitgevoerd. Tevens wordt bij deze uitvoering van Microsoft een pocketboekje meegeleverd, met "The Prince", geschreven in 1531 door Machiavelli in een Engelse vertaling anno 1981.
Grafisch is het spel iets opgepoetst, maar dat de afbeeldingen van dit spel nogal afwijken van die van MERCHANT PRINCE komt, omdat in Gids nr. 25 VGA screenshots zijn geplaatst. Hadden we toen SVGA plaatjes gepubliceerd, dan waren er nauwelijks verschillen geweest.

Wie MERCHANT PRINCE al heeft hoeft dit spel dus niet te kopen. Heb je, na het lezen van de recensie in Gids nr. 25, belangstelling voor de software, dan kun je beter de versie van Microprose aanschaffen, want deze is net ietsje fraaier, je krijgt er een boekje bij en je betaalt een paar tientjes minder.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



FOOTBALL GLORY

Softwarehuis: Black Legend.
Min. 80386DX, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 79,95

Ook uitgebracht op diskette en voor de Amiga 500/1200.

Dit programma moet als basis SENSIBLE SOCCER (zie Software gids nr. 21) hebben, want op het voetbalveld ziet alles er precies hetzelfde uit. Op de Amiga is er dan ook nauwelijks verschil te vinden en is het spel dus gewoon leuk, maar niet nieuw. Op de PC daarentegen zijn er nogal wat verschillen; maar laten we eerst even teruggaan naar de naam van het spel, want die is nogal verwarrend. Ondanks dat dit spel FOOTBALL GLORY heet, gaat het bij dit spel om voetballen, dus de benaming zou eigenlijk SOCCER GLORY moeten zijn.

BIBBERBALLEN

Op de PC hadden we de volgende problemen:
Met een Soundblaster PRO was bij ons het geluid matig, met een Soundblaster 16 ronduit slecht. Je hoort duidelijk dat er Amiga-samples aan elkaar geplakt zijn en regelmatig hoor je storingen in de vorm van kraakjes en spettertjes. Wij konden op geen van onze PC's een behoorlijk geluid produceren.
Op de CD-ROM staat 500Mb. extra aan filmpjes en animaties. Deze zijn van slechte kwaliteit en ook hier konden we op geen van onze machines storingvrij beeld krijgen. Overal spetterde of bibberde er wel iets.
Op het speelveld ondervonden we de grootste problemen. Geen van onze computers was -ondanks diverse instellingen- in staat het spel normaal te laten scrollen. Steeds werden we geconfronteerd met 'dubbele beelden'; het nieuwe beeld was al zichtbaar voordat het oude was gewist. Dit is bijzonder storend tijdens het spelen en absoluut niet noodzakelijk als we naar SENSIBLE SOCCER kijken.

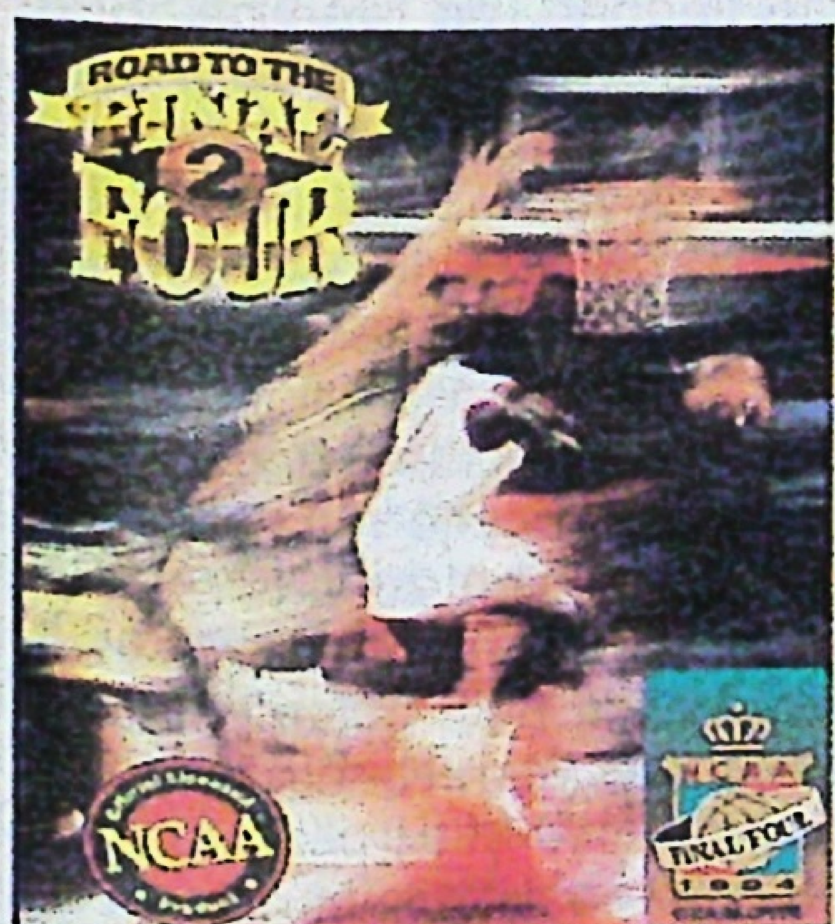
KONKLUSIE

Zoals al gezegd, dit spel is vrijwel gelijk aan SENSIBLE SOCCER, dus wie leuk wil voetballen kan dat spel beter kopen. Voor de videofilmpjes hoef je FOOTBALL GLORY niet te kopen, want deze zijn slecht, en het risico is erg groot dat dit spel op jouw computer ook slecht loopt.
De Amiga-versie draait probleemloos en het lijkt er dan ook sterk op dat de PC versie een slechte conversie van het Amiga programma is.

Alfred.

	AMIGA	PC
BEELD:	7	4
GELUID:	7	4
SPELKWALITEIT:	7	5
DOCUMENTATIE:	7	7
PRIJS:	7	4

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





NCAA2

Softwarehuis: Bethesda Softworks.
Min. 80386SX, min. 2Mb., DOS 4.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
PC Speaker, Covox, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,95

Aanbevolen: 80386DX/33, 4Mb., DOS 5.0+, SVGA.
Op de harddisk is minimaal 8Mb. ruimte nodig.

Basketball, daar gaat het hier om. De volledige titel van dit spel is "NCAA Road to the Final Four 2". Er moet dus een eerste deel geweest zijn, maar wij hebben dat nooit onder ogen gehad.

NCAA2 is een compleet basketballspel, wat betekent dat alle onderdelen zijn vertegenwoordigd: het zakelijk leiden van een club, het begeleiden van een team en het spelen op het 'veld'. Toch is het 'coaching' sterker vertegenwoordigd dan de aktie en op dat onderdeel kan je je dus helemaal uitleven, als je liefhebber bent van deze sport.
Het aktiegedeelte van het spel is goed, maar de bediening laat wat te wensen over. Het spel maakt voor sommige onderdelen gebruik van toetsen (of vuurknoppen) die 2 funkties hebben: 1 funktie krijg je door de toets aan te raken, de 2e door de toets ingedrukt te houden. In de hitte van de strijd ga je echt niet opletten of je een knop nu wel lang genoeg hebt ingedrukt of kort genoeg hebt aangeraakt, zodat b.v. een aanval over kan gaan in een verdediging, zonder dat dat bedoeld was. Nu neem ik aan dat de fanatieke speler dit na vele uren spelen wel in de knoppen krijgt, maar als tester met een tijdslimiet was ik niet in staat echt lekker te spelen.

Verder geeft NCAA2 wat je van een dergelijk spel en van dit softwarehuis mag verwachten: een goed spel, goed geluid, fraaie beelden waarbij het opvalt dat lo-res beelden voor de menu's en hi-res beelden op het speelveld zijn gebruikt; bij veel spellen is dit juist andersom. De scrolling is goed en het spel kent vele opties. De software herbergt 64 clubs en je moet dus wel iets van de Amerikaanse clubs en spelers weten, wanneer je als manager een toploeg wilt runnen. Voor het managen van een club kun je dit spel prima gebruiken. Wie een dergelijk spel puur voor de aktie wil, zal flink moeten oefenen of wachten tot de concurrentie een basketballspel uitbrengt, dat wat makkelijker is in het bedienen.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

RAVENLOFT STONE PROPHET

**Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.2+, VGA, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Sound Canvas, Soundscape, Soundman Wave.
Richtprijs: FL. 99,=**



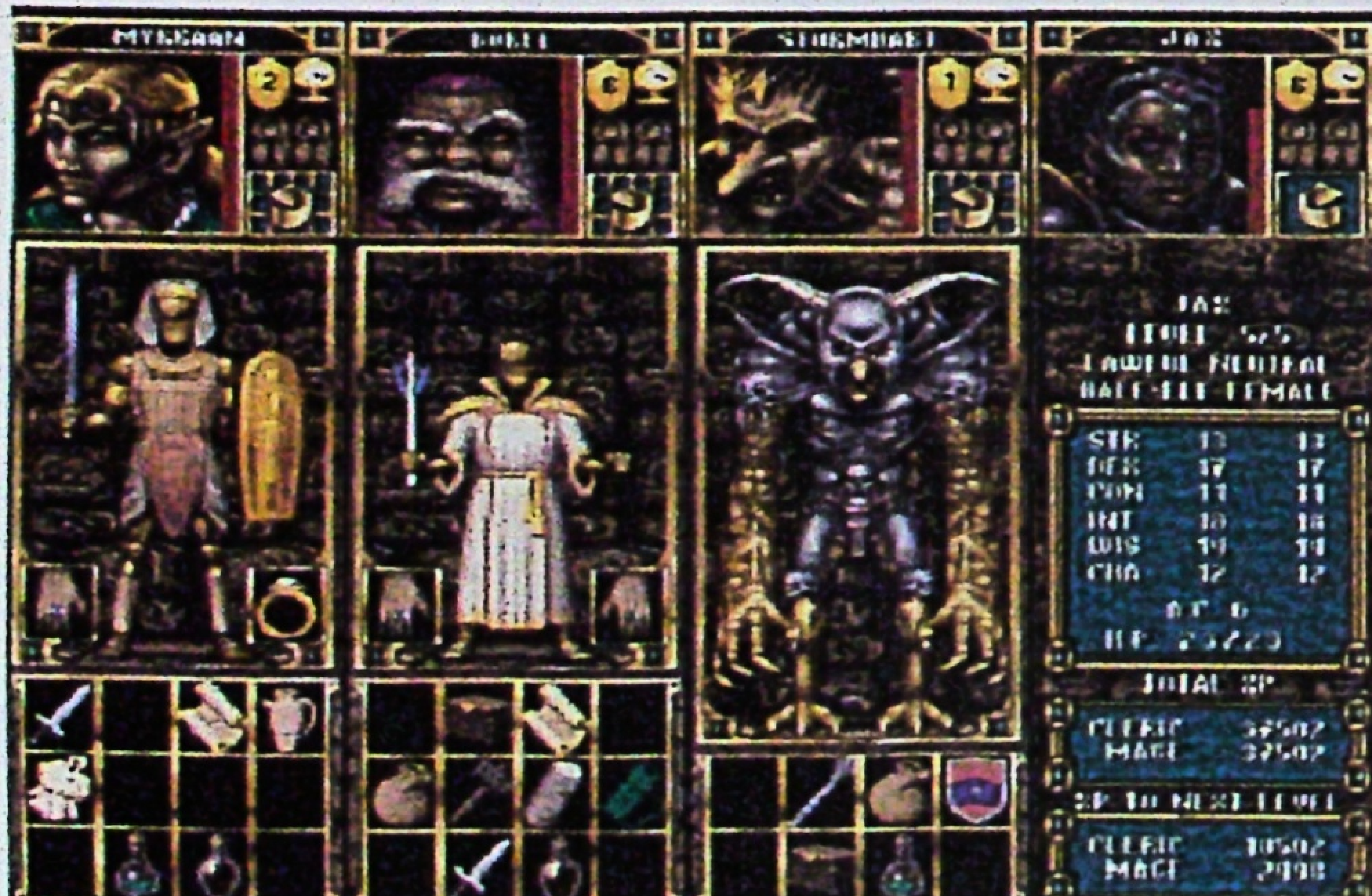


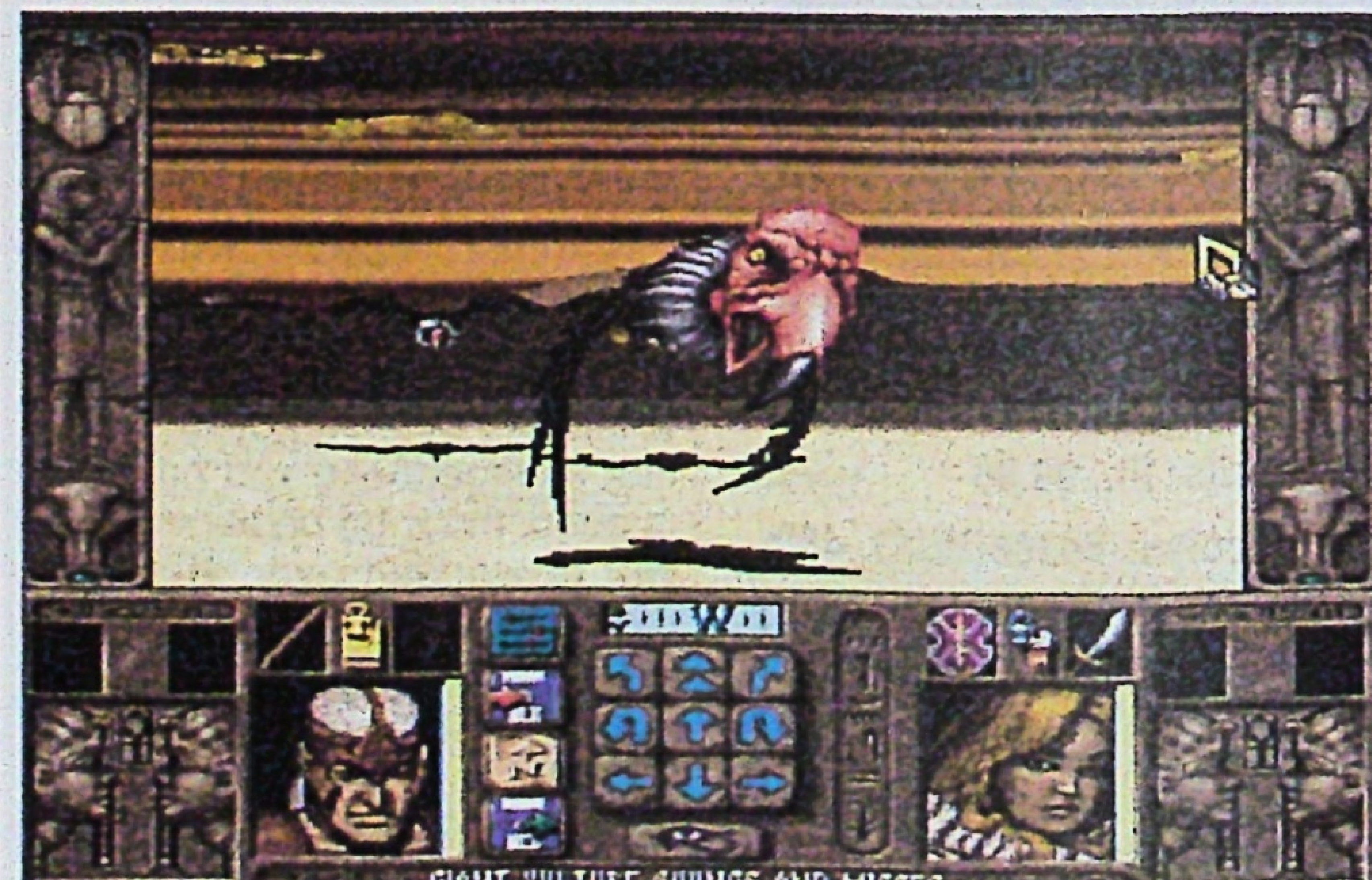
Nog uitrustend van je vorige avontuur in Ravenloft, Strahd's Possession, verneem je dat de koning je hulp nodig heeft. Wie ben jij om dan nog te twijfelen. Hellriders zoals jij hebben avontuur nodig en daar klinkt het dit keer naar. Bij de plek des onheils aangekomen zie je een kasteel met daarachter een muur van licht, reikend tot aan de horizon. Je baas (een oude grijze, norse vechtersbaas) vertelt je wat je moet weten. Niets dus. Je opdracht luidt: zoek antwoorden. Niemand weet waar de muur vandaan komt of wat zich erbinnen bevindt. Aan jou de taak dit uit te zoeken. Je loopt dus maar meteen op de muur af. Aan de andere kant (de muur is halfdoorzichtig) zie je een vrouw liggen. Ze ligt op sterven en murmelt nog wat woorden (die jou weinig interesseren, je wilt op avontuur). Dan sterft ze en heb je eindelijk de tijd eens goed om je heen te kijken. Leuk, het kasteel is plots verdwenen samen met al de bossen eromheen. In plaats daarvan bevind je je nu in een eindeloze woestijnvlakte. Zo, nu eerst maar eens een beetje ronddolen (eerst naar het noorden, daar ligt een dorpje waar je al wat informatie en wapens e.d. kunt vinden). Na een tijdje verkennen begin je ongeveer te snappen waar je beland bent. Net als zovele andere ongelukkige zielen, want je komt nogal wat lui tegen die net als jij van het ene op het andere moment in dit helse land, Har' Akir, zijn verschenen. En niemand weet hoe er weer uit te komen. Er loopt namelijk een barrière om het land heen, waar met geen mogelijkheid doorheen te komen is. Een soort muur van vuur (alleen zichtbaar op de kaart als een rode waas).

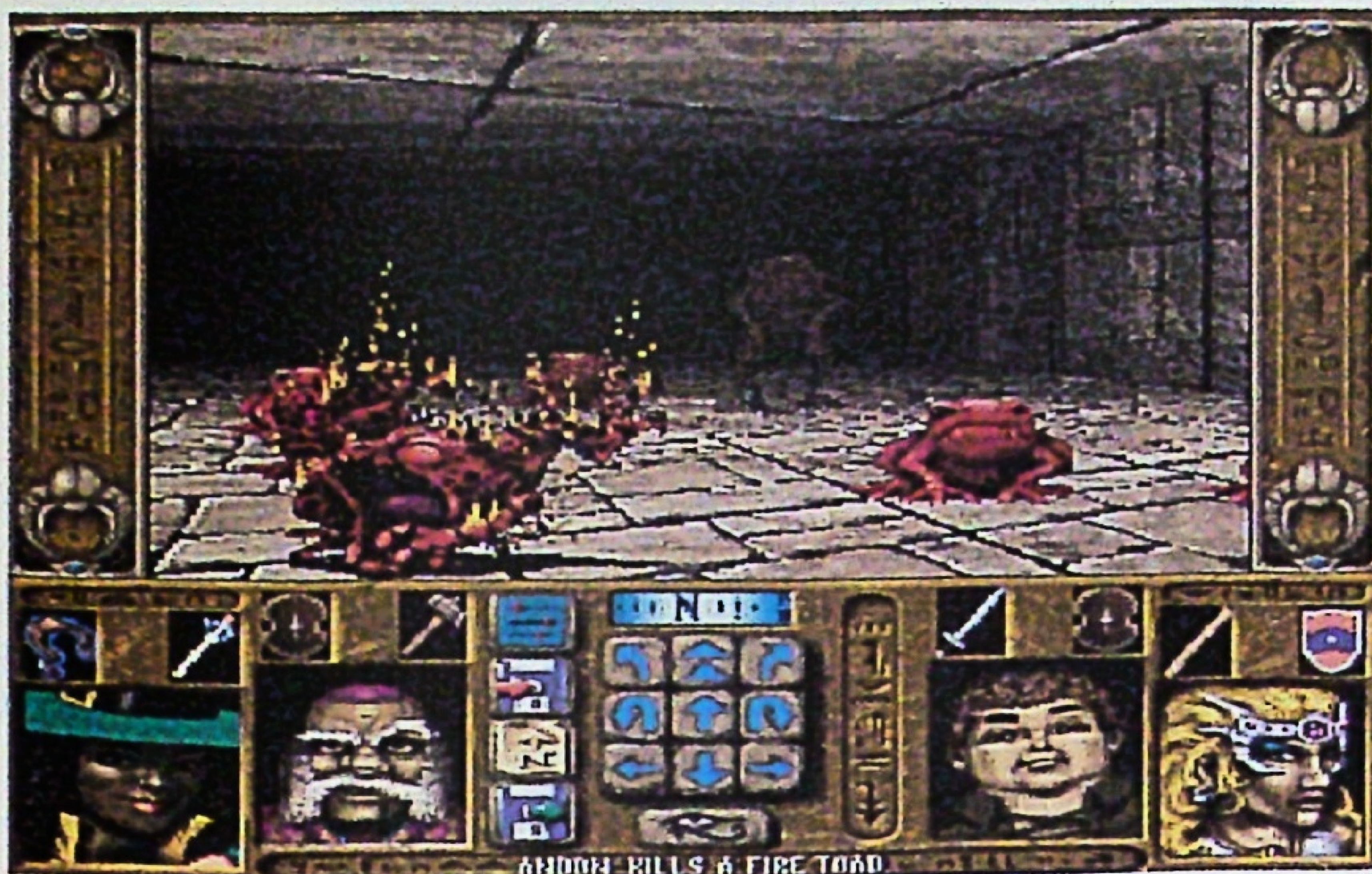
Ik zal het maar vast verklappen (alhoewel je hem natuurlijk al aan voelt komen): Stone Prophet draait puur op het ontsnappen uit Har' Akir. Daarvoor moet je echter nog wel eventjes een uit de kluiten gewassen mummie, Anhktepot, vernietigen. Ik kan je verzekeren dat dat wel wat tijd gaat vergen, want voor je ook maar iets verder bent, ben je al vele uren bezig. Ik zal niet al te veel verklappen, maar er zijn nogal wat plaatsen die je moet bezoeken.
Het is niet onverstandig dit spel pas te beginnen in een vakantieperiode, anders ga je er aan onderdoor. Je loopt de hele dag te piekeren wat je kunt doen om weer iets verder te komen. Zeker als je wat verder in het spel bent, want dan kun je niet meer de taktiek die je normaal toepast (kom je ergens niet uit, ga je gewoon ergens anders je geluk proberen) gebruiken, omdat je overal vastloopt. Waar is de sleutel die ik hier nodig heb? En hoe kom ik daar doorheen? Waar vind ik de rest van de nodige beeldjes? Wat is de naam van de Sfinx? En waarom is het nu weer 4 uur 's nachts terwijl ik morgen vroeg op moet?

S.S.I. is duidelijk afgestapt van de oude lijn. Waar vroeger de graphics vaak te wensen over lieten, zit dit spel vol met prachtige stukjes film (beginnend bij de intro en verder door het spel heen bij het volbrengen van sommige puzzels). Het maken van nieuwe personages is al gaaf. Je komt bij een soort waarzegster en die laat jou door middel van kaarten de toekomst zien. Alle eigenschappen zijn vervangen door kaarten. Je kunt steeds een bepaalde eigenschap kiezen voor één van de twee karakters (waarop de vrouw steeds antwoord geeft: "A man has come to Har' Akir"). Zo wandel je door het bekende rijtje: geslacht, ras, beroep, enz. Dit doe je voor beide personen en dan begint het verhaal ("Show me the future"). Aan te raden is om een Cleric en een Mage te nemen, want tijdens het spel kom je nog verscheidene vechters tegen om je ploeg te versterken. Een Cleric is in dit spel heel belangrijk, omdat je te maken krijgt met het verschijnsel uitdroging. Je kunt natuurlijk als een bezetene water gaan zoeken, maar makkelijker is het een sterke Cleric te hebben, die eenmaal daags de spreuk 'Create Water' uitspreekt. Dan hoef je je daar in ieder geval geen zorgen meer over te maken.

Naarmate het spel vordert, kom je in het bezit van speciale teleport runes, waarmee je je in een flits van de ene naar de andere lokatie verplaatst. Vanaf dit moment begint de verveling toe te slaan. Ik had sowieso al gemerkt dat ik weinig problemen ondervond met het verslaan van monsters (je komt bijna geen tegenstanders tegen die sterk genoeg zijn om jou te verslaan en zelfs als ze sterk genoeg zijn, kun je met de aanval-terugtrekken-aanval-etc taktiek iedereen aan) maar nu kun je op elk moment jezelf wegteleporteren. Oneindig, want de runes blijven intact. Dit vind ik één van de zwakke punten, die het spel heeft. Er zijn maar een paar soorten tegenstanders en die hebben (op twee na, Senmet en Anhktepot) totaal geen uitstraling. Het zijn willoze wezens. Ik heb liever wat minder tegenstanders die wel elk een achtergrond hebben en motieven voor hun vijandigheid dan honderden stomme beesten die maar een beetje rond lopen te dolen. Nu is het zo dat er per level één soort monster rondloopt. Niet echt geloofwaardig. De enige interessante ontmoetingen zijn met de personen die je in je team op kunt nemen en met de voorwerpen/wezens waar je puzzels mee/voor moet











oplossen. Het mooiste voorbeeld hiervan is de geest bij de ruïnes ten noorden van het dorpje. Met het juiste voorwerp benaderd, gaat zij een prachtig lied zingen. Echt heel gaaf. Ik denk dat van dit spel deze ontmoeting samen met de filmfragmentjes het langste nablijft.
Ik heb wel meer punten waar ik van denk "Kan dit niet anders?" Bijvoorbeeld het praten met mensen. Je kunt vaak kiezen uit verschillende antwoorden, maar op de een of andere manier doe je het altijd wel goed. Je kunt namelijk altijd terug en het andere antwoord proberen als het eerste fout was. Er is ook meestal maar keus uit twee antwoorden, waarbij het goede antwoord doorgaans heel erg voor de hand ligt. Ik had liever gezien dat de keuze groter was en het effect van goede of foute antwoorden ook. Toch behoren de (gesproken!) gesprekken tot de leukere delen van het spel. Ook jammer is het dat de met veel poes-pas aangekondigde optie om te vliegen weinig gebruikt wordt. Je zou verwachten dat er puzzels zouden zijn waar de vliegoptie nodig is. Ik heb hem echter volgens mij maar één keer gebruikt, om over een gat te vliegen. Als je iets doet, doe het dan goed, blijft voor mij de kreet bij dit spel. Laten we hopen dat dit pas een begin was, want dan kan er nog heel wat komen, neem dat maar aan.

Het enige moeilijke in dit spel zijn de puzzels (die dan ook wel meteen extreem moeilijk zijn). Veel op en neer lopen, zoeken naar geheime deuren (handig wanneer je True Sight hebt), eindeloos speuren langs de muren naar kleine knopjes, sleutels verzamelen hier om deuren te openen daar enz. Je bent echt uren bezig met de kleinste puzzels. Iets te lang naar mijn gevoel. Het is tenslotte een adventure en geen puzzelspel. Als ik een puzzel wil, koop ik wel een puzzelboekje. Ik wil intriges, complotten, verraad, ongelukken en meer van dat soort zaken. Niet alleen maar zoeken naar vervelende knopjes. Natuurlijk hoort enig speurwerk erbij, maar het moet wel iets beter gemixed worden. Nu is het een kwestie van puzzelen en ondertussen wat kleine monstertjes uit de weg ruimen. Daar heb ik nu wel genoeg van. Ik was blij toen ik eindelijk de einddemo (net iets te kort en net niet mooi genoeg om echt te overtuigen) mocht aanschouwen, wat ik meestal toch met een leed hart doe, omdat dat het afscheid betekent van de personen waar ik zo lang mee ben opgetrokken. Dat miste ik bij dit spel: gevoel. Er is volgens mij teveel aandacht besteed aan het beeld en geluid. Ik mis de oude betrokkenheid. Maar dat is achteraf. Tijdens het spel zelf was ik niet achter mijn computer vandaan te krijgen. Het moet dus toch de een of andere charme hebben. Al met al toch een spel waar je veel plezier aan zult hebben.

Bas.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



AD&D COLLECTOR'S EDITION

Softwarehuis: SSI.
Min. 2Mb., DOS 3.3+, EGA/VGA, CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1.
Adlib, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 118,=

Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Pools of Darkness, Champions of Krynn, Death Knights of Krynn, Dark Queen of Krynn, Gateway to the Savage Frontier en Treasures of the Savage Frontier. Voor de kenners onder ons is dit waarschijnlijk al genoeg om zonder verdere twijfel deze verzamelset te kopen. Als je bekijkt dat sommige van deze titels op zich al rond de prijs van FL. 100,= schommelen, zal niemand bij een prijs van FL. 118,= nog lang nadenken. Kopen die handel. Natuurlijk zijn de eerste delen uit de reeks (Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds en Champions of Krynn) al zo verouderd dat het spelen van deze spellen niet echt leuk meer te noemen is, maar als opwarmertje voor de delen die daar nog op volgen zijn ze zeker wel aan te raden. Zelf vind ik Champions of Krynn nog steeds een topper. Pools of Darkness als afsluiter van de Forgotten Realms serie is volgens mij van al deze titels toch de beste door de uitgebreidheid en moeilijkheidsgraad. Met de drie titels die dit spel voorgingen erbij, krijgt dit spel nog meer waarde. Dus als je één of meerdere van deze spellen de moeite waard vond en niet helemaal verslaafd bent aan spetterende graphics en oorverdovende geluidseffekten (want daar hoef je bij deze verzameling niet op te rekenen), kan ik je met een gerust hart deze CD aanraden.

Bas.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

ENTERTAINMENT CD VALUE PAK

Softwarehuis: Sun Moon Star.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster.

Wie een verzamelpakket zoekt met materiaal van deze tijd, voorzien van veel videobeelden en goed geluid kan terecht bij dit VALUE PAK, maar de systeemeisen zijn dan wel wat hoger dan het AT-tje dat je voor de S.S.I. verzameling van hierboven nodig hebt.

Het pakket bevat de volgende titels:
TERMINATOR RAMPAGE. Zie Software Gids nr. 24.
ULTIMATE DOMAIN. Zie Software gids nr. 28 bij de instinkers, want het spel is oorspronkelijk uitgebracht onder de naam GENESIA en in Gids nr. 27 kun je de volledige recensie lezen.
C.H.A.O.S. CONTINUUM staat in nr. 25 en daar blijkt dat het spel zich pas echt prettig voelt op een 486DX/33 of snellere machine.



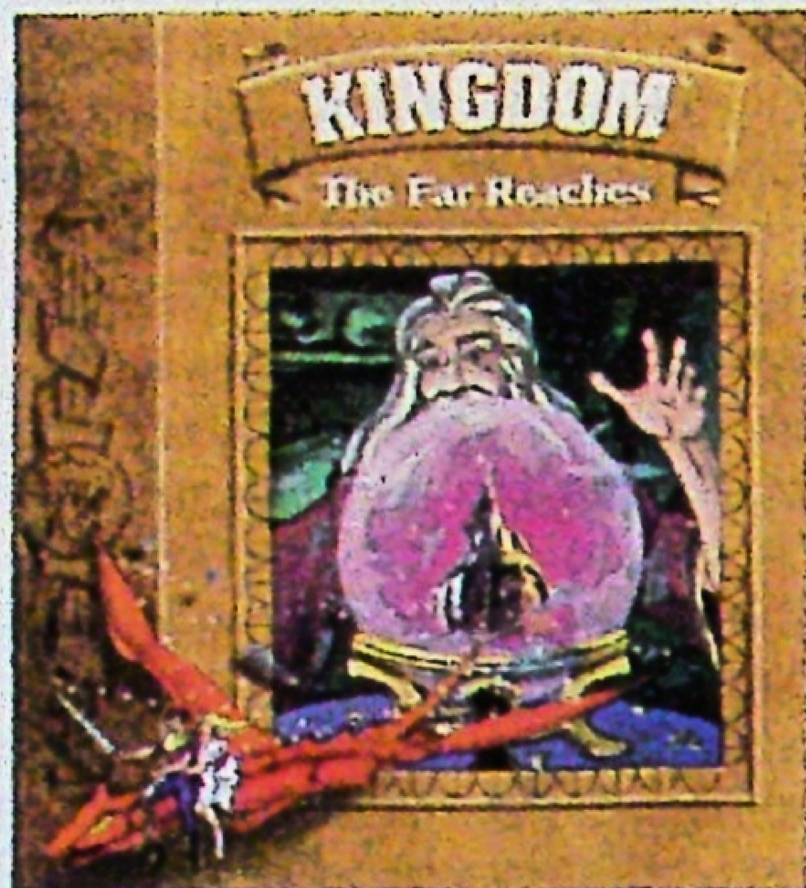
THE MAGIC DEATH (VIRTUAL MURDER 2). Hierover kun je alles nalezen in Gids nr. 24.

Indertijd waren dit stuk voor stuk dure pakketten van redelijke tot goede kwaliteit. Deze verzameling moet de 4 titels veel aantrekkelijker maken, want de titels hadden nogal wat sterke concurrenten. Ik heb geen richtprijs meegekregen maar ca. FL. 120,= is deze collectie best waard. Zelfs als er een titel bij zit die je minder aantrekkelijk vindt.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

KINGDOM The Far Reaches



**Softwarehuis: Interplay.
Min. 80386/25MHz., min. 2Mb., DOS 3.3+, VGA, CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster, Pro-Audio Spectrum.
Aantal spelers: 1
Richtprijs: FL. 109,95**



In de vrij fors uitgevallen kartonnen doos vinden we het CD-tje in jewel box, een registratiekaart en de handleiding in 3 talen: Engels, Frans en Duits. Het achtergrondverhaal is stereotiep voor het grafisch adventure genre: een (goede) magiër heeft in een ver verleden een amulet in vijf stukken verdeeld en over verschillende landen verspreid om te voorkomen dat zijn broer (de slechte magië)r) alleenheerser zou worden. Broer Torlok zint op wraak, moordt de hele koninklijke familie uit, zet een stroman op de troon, maar heeft natuurlijk één detail over het hoofd gezien. De held van het verhaal, de jonge Lathan, nazaat van de Argent Kings, kon door zijn moeder verborgen worden gehouden voor Torlok en is opgeleid door de oude tovenaar Daelon. De tijd is nu gekomen dat Lathan drie delen van het amulet bij elkaar moet zoeken, prinses Grace Delight redden en de booswichten verslaan.

INTERAKTIEVE TEKENFILM

Tot zover niets nieuws onder de zon, maar ondanks het wat magere verhaal is KINGDOM The Far Reaches weer een stapje verder in de evolutie van de grafische adventures.
Er valt nauwelijks iets te installeren. Via een setup commando vanaf de CD-ROM drive kun je

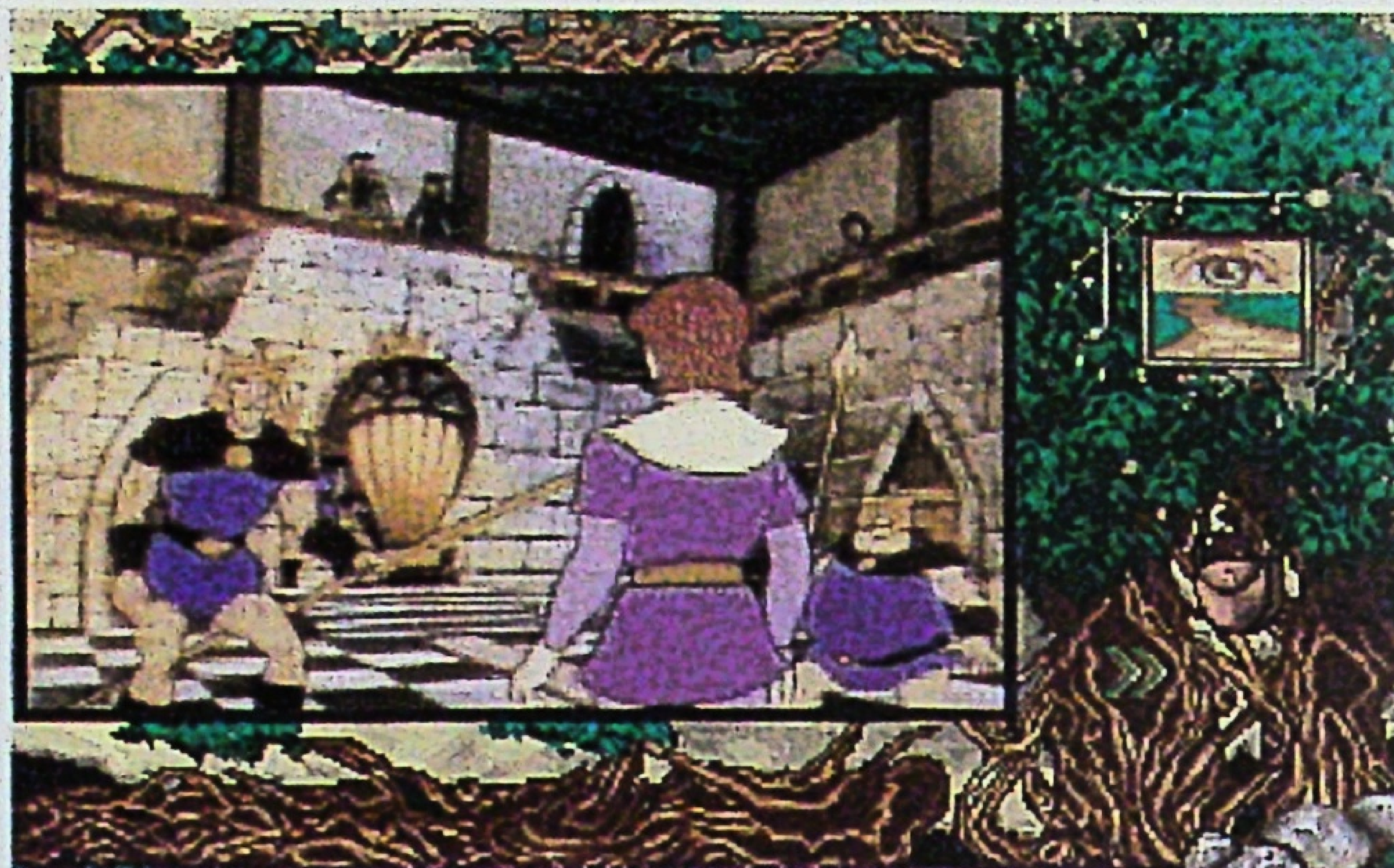


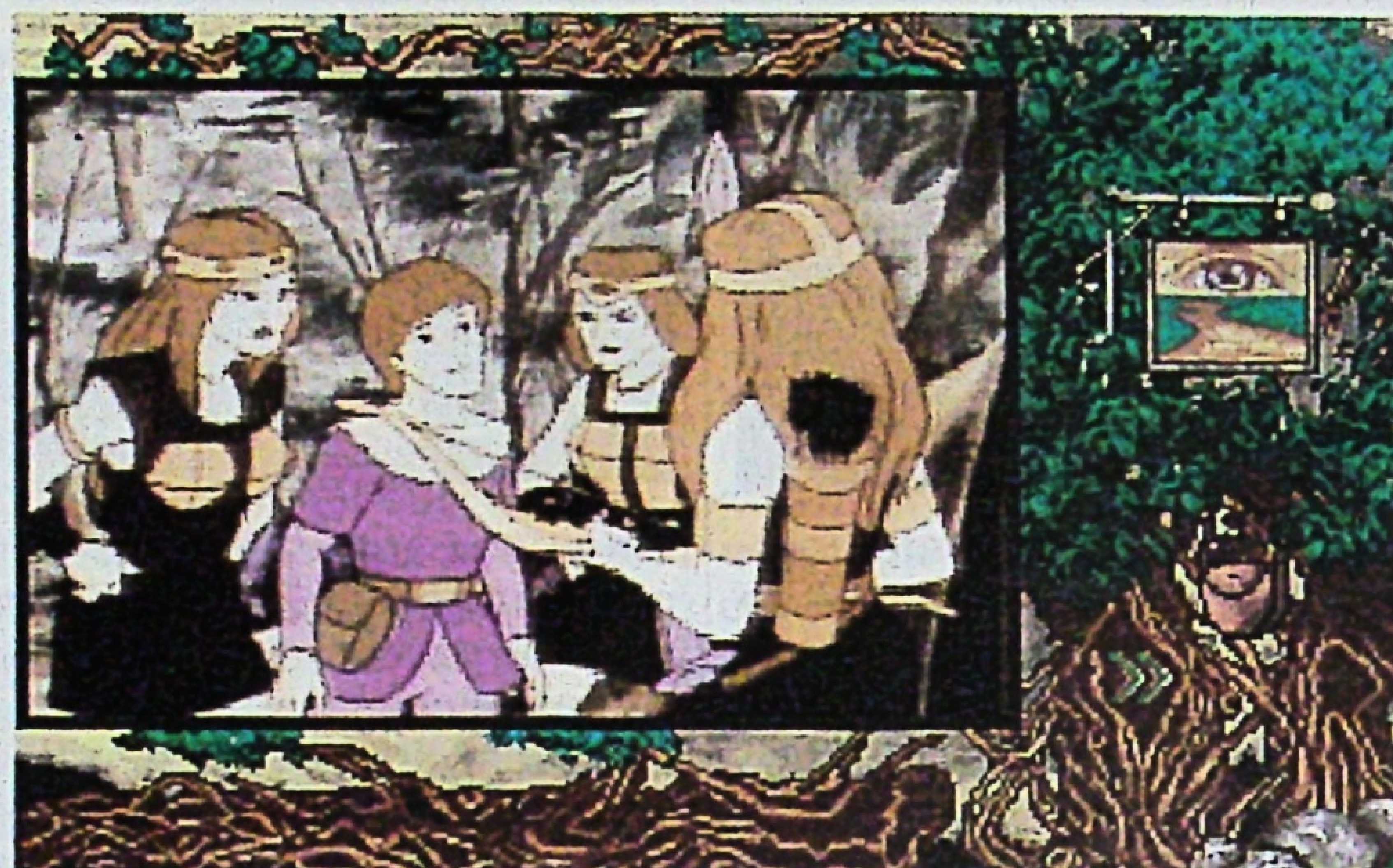
je geluidskaart opgeven en daarna kom je gelijk in het hoofdmenu van het spel. Op de harddisk wordt een kleine file aangemaakt, waarin de spelsituatie weggeschreven kan worden, en verder draait de hele boel rechtstreeks vanaf de CD-ROM.
Het systeem dat hierbij gebruikt wordt, lijkt het meest op aktiespellen als SPACE ACE en DRAGON'S LAIR. Het beeldscherm wordt voor ongeveer driekwart gevuld met geanimeerde videofilms, waarvan de volgorde wordt bepaald door jouw handelingen als speler. Ook de stijl van de filmpjes doet sterk denken aan bovengenoemde titels. Een groot verschil is echter, dat bij KINGDOM The Far Reaches geen gebruik wordt gemaakt van MPEG en daar kleeft een nadeel aan: de films komen nogal wazig over, wat op een 15- of 17 inch monitor duidelijk zichtbaar is. Op een 14-inch monitor is het allemaal wat minder onscherp, maar perfect is het jammer genoeg niet.

BEELD EN GELUID

Verder valt er weinig te klagen, want de animaties lopen uiterst soepel in elkaar over (ook met een single speed CD-ROM drive) en zijn gewoon leuk om te bekijken. Veel humor, maffe situaties en -soms letterlijk- spetterende doodsscènes (als je Lathan iets verkeerds laat doen). Daarbij goede stereo muziek, dito geluidseffekten en spraak. Schermteksten ontbreken, wat af en toe vervelend is als de muziek wat te nadrukkelijk aanwezig is of als er niet zo duidelijk gesproken wordt. De muziek is uitschakelbaar, maar dat is bij dit spel zonde.
De overgebleven ruimte op het beeldscherm is gevuld met Lathan's levensbalk (maximaal 3 levens) en ikonen om te switchen tussen het aktiescherm en







de landkaart, waarop in- en uitgezoomd kan worden. Van Daelon krijgt Lathan in het begin 4 spreuken mee, die elk drie maal benut kunnen worden. Hiermee moet dus met beleid omgegaan worden, anders kun je opnieuw beginnen. De belangrijkste spreuk is de "travelling spell" om van het ene land naar het andere te komen.

BEDIENING

De bediening met de muis kan haast niet eenvoudiger. Met de cursor in het aktiescherm laat je teksten oplichten om voorwerpen e.d. te tonen en eventueel te pakken. Als er een bepaalde aktie wordt verwacht (vaak met een zandloper in beeld bij wijze van tijdslimiet) krijg je beneden in het scherm de voorwerpen en/of spreuken te zien, die je op dat moment kunt gebruiken. Voor jou als speler is het dan alleen zaak ervoor te zorgen dat je de juiste items bij je hebt, anders is het "Dag Lathan".
Het spel heeft overigens twee moeilijkheidsgraden. Als "apprentice" word je bijna niet geconfronteerd met het vinden van voorwerpen en het oplossen van raadsels. Als "wizard" is dat wel het geval en zie je Lathan ook regelmatig het loodje leggen tegen monsters en andere vijanden.



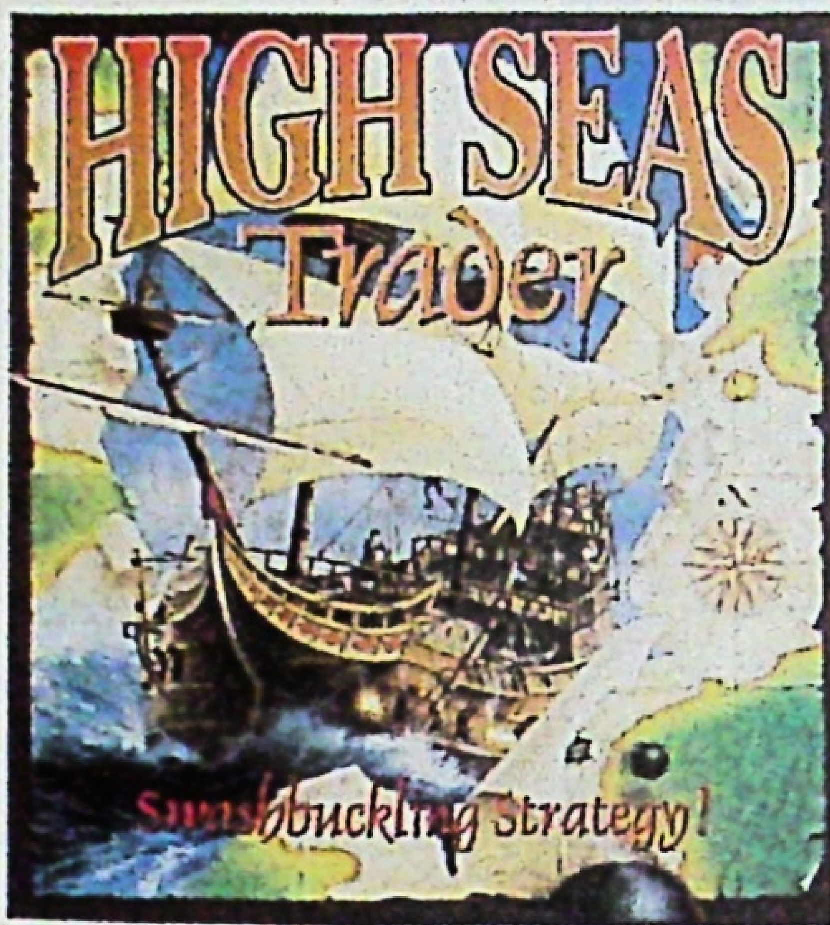
KONKLUSIE

Met KINGDOM The Far Reaches is Interplay op de goede weg, maar er kan nog een hoop verbeterd worden. Misschien dat de opvolger KINGDOM Shadoan (waarvan binnen het spel meermalen een demo te zien is) die verbetering brengt. En dan heb ik het niet alleen over de graphics.
Mijn grootste persoonlijke bezwaar is dat ik het "moeilijke" spel binnen twee dagen rondgespeeld had, ondanks het feit dat ik in het begin een paadje over het hoofd had gezien, waarachter zich een essentieel voorwerp bevond. Voor de veteranen op het gebied van grafische adventures is dit dus geen aanrader. Maar mensen, die wat minder ervaren zijn of die het gewoon willen bekijken, kan ik KINGDOM The Far Reaches best aanbevelen.

Jocelyn.

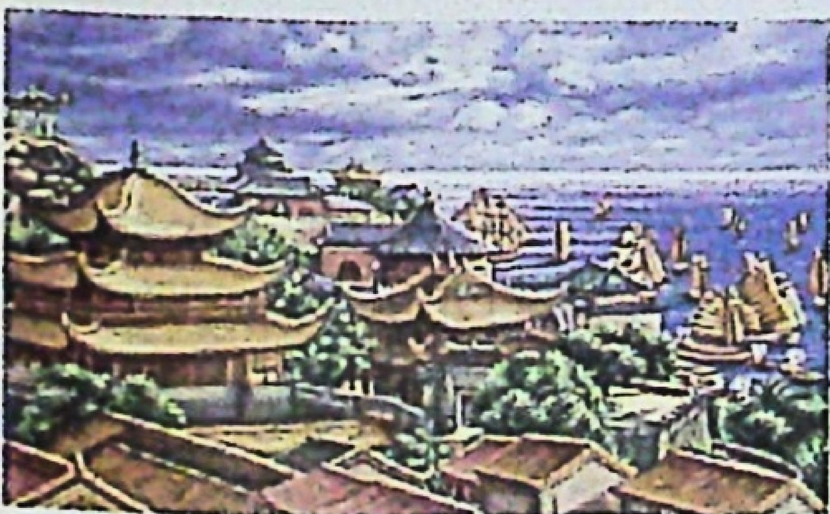
BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



HIGH SEAS TRADER

**Softwarehuis: Impressions.
Min. 80386, min. 4Mb, VGA, MS-DOS 3.31+, harddisk, Microsoft compatible muis, CD-ROM drive.
Ondersteunt: Adlib, Adlib Gold, Ensoniq Soundscape, General MIDI, Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum, Roland MT32, Sound Blaster serie (Pro, SB-16, AWE32).
Aantal spelers: 1
Richtprijs: FL. 119,95**



Swashbuckling Strategy Met een luchtje!

"Dit is wat voor jou, want jij kent de interface. Je hebt zoiets al eens gespeeld", jubelde Alfred en bij het bekijken van de fraaie beeldschermfoto's op de achterkant van de doos bekroop mij dat gevoel ook al. In de doos vond ik de CD-ROM in een plastic hoesje, wat kaarten en twee handboeken: een technical supplement met tutorial en het game manual. Op de laatste pagina's van deze handleiding las ik een toelichting van de ontwerpers David Lester en Chris Foster, die typerend bleek te zijn voor de kwaliteit van dit spel. Men wilde een ruimtespel maken, waarin de speler een soort Han Solo moest zijn en ook stond een goede zeeslag simulator op het programma. HIGH SEAS TRADER (toen nog Bounty Hunter geheten) zou het ruimtespel worden, maar werd uiteindelijk wat het nu is. Men wijst er vervolgens op, dat er alles aan gedaan is om de speler ervan te weerhouden de piraat uit te hangen en zonder dat ik nog maar iets van het spel op mijn monitor had gezien, wist ik het al: dit riekt naar plagiaat. En jawel hoor.......



PIRATES! GOLD Nooit van gehoord.

Je bent een 16e eeuwse handelaar en kunt kiezen uit verschillende nationaliteiten, waaronder Nederlands. Amsterdam werd dus de thuishaven en begonnen wordt met een klein schip (Fluyt), een minimale bemanning en wat startkapitaal. In de haven kun je de taveerne bezoeken om soldaten, zeelui en leerling matrozen te monsteren, de herbergier uit te horen en je bemanning trakteren om het moreel op peil te houden. Ook zijn hier vaak passagiers te vinden, die om diverse redenen met je mee willen varen, al dan niet tegen betaling. Op de markt kunnen goederen ingeslagen en/of verkocht worden, waarbij je een exacte lijst kunt opvragen met havens waar je het gunstigst kunt inkopen en die waar de hoogste prijzen voor je waren worden geboden.
Dan is er nog een gebouw waar zeekaarten gekocht en bijgewerkt kunnen worden en er is de bank, waar je spaargeld vast kunt zetten voor het geval je je schip kwijtraakt en opnieuw moet beginnen. Over dit spaartegoed moet je rente betalen, dus regelmatig aanvullen is noodzakelijk. Bij de dokken kunnen voorraden ingeslagen worden en worden reparaties aan je schip uitgevoerd.
Heb je de zaken geregeld, dan geef je "leave port" en kun je naar je hut om de spelstand te SAVEn, een eerdere situatie te laden en overzichten te bekijken.

DE WERELD ROND

Vooral die hut vind ik puur jatwerk van Sid Meier, maar ook het varen en de zeegevechten. Je kunt je schip zelf besturen met de cursortoetsen of via een landkaart in je hut een route uitstippelen, die dan gevolgd wordt door je "first mate". Kom je in de buurt van een ander schip, dan wordt dat je verteld (met een zwaar Duitsachtig accent) en kan er een gevecht volgen. Ook hier kan weer gekozen worden voor auto-combat of voor handbediening, waarbij gevochten wordt met de boordkanonnen. Het aardigste vond ik nog dat je kunt wachten totdat een schip vlak bij je is en dan kunt enteren, mits je voldoende



manschappen en handwapens hebt. Als je zo'n gevecht gewonnen hebt, kun je de vracht van de tegenstander in je eigen ruim overladen. De piraat uithangen wordt bestraft, maar als je aangevallen wordt is er sprake van zelfverdediging en word je zelfs beloond voor je dapperheid.
Voor je zeereizen heb je bijna de hele wereld tot je beschikking. Het meest lucratief is de handel in wapens, ivoor en vooral opium, die voor een prikkie in China gekocht kan worden en bijna overal elders een dikke winst oplevert.

WAT IS DIT SAAI!

De bedoeling van het spel is dat je je van Peddler opwerkt tot Viscount met veel geld, een groot schip en een kast van een huis, dat je kunt volhangen met kunstschatten. Een tijdslimiet wordt niet gegeven en van enige competitie met bijvoorbeeld andere handelslieden is geen sprake. Pruts maar een eind aan en uiteindelijk kom je er wel.
De enige "spannende" gebeurtenissen zijn voornamelijk van politieke aard. Als Nederland in oorlog raakt met bijvoorbeeld Frankrijk, kun je alle Franse havens niet binnen en kun je aangevallen worden door Franse schepen. Ook kom je regelmatig piraten tegen.
Prijzen worden beïnvloed door tegenvallende oogsten e.d. en dan hebben we het wat "random events" betreft wel gehad.

BEELD EN GELUID

De graphics zijn best aardig: een Afrikaanse haven ziet er bijvoorbeeld anders uit dan een Europese of een Amerikaanse. De verschillende schepen hebben een ander uiterlijk en de bewegingen tijdens zeeslagen zijn behoorlijk nagebootst. De interieurs van de herbergen zijn overal ter wereld gelijk en de waarden hebben overal hetzelfde Engelse accent.



Spraak en geluidseffekten zijn wel om aan te horen, maar de muziek ging bij mij vrij snel af. Als je een tijdje bezig bent, ga je vooral in de havens nogal routineus de boel afhandelen en omdat elk scherm een eigen muziekje heeft, ontaardt dat in een opeenvolging van flarden riedeltjes.

KONKLUSIE

Deze kapitein, die zich in 140 jaar(!) heeft opgewerkt tot Merchant, houdt het voor gezien. Het enige voordeel dat dit spel heeft is dat je je aardrijkskunde een beetje bijspijkert, maar dat kan met bijvoorbeeld Carmen SanDiego ook.
Volledig overbodig, dit produkt. Misschien dat een fanaat, die niet genoeg heeft aan Pirates, Pirates! Gold en 1869, hier nog warm voor wil lopen.

Captain Jocelyn.

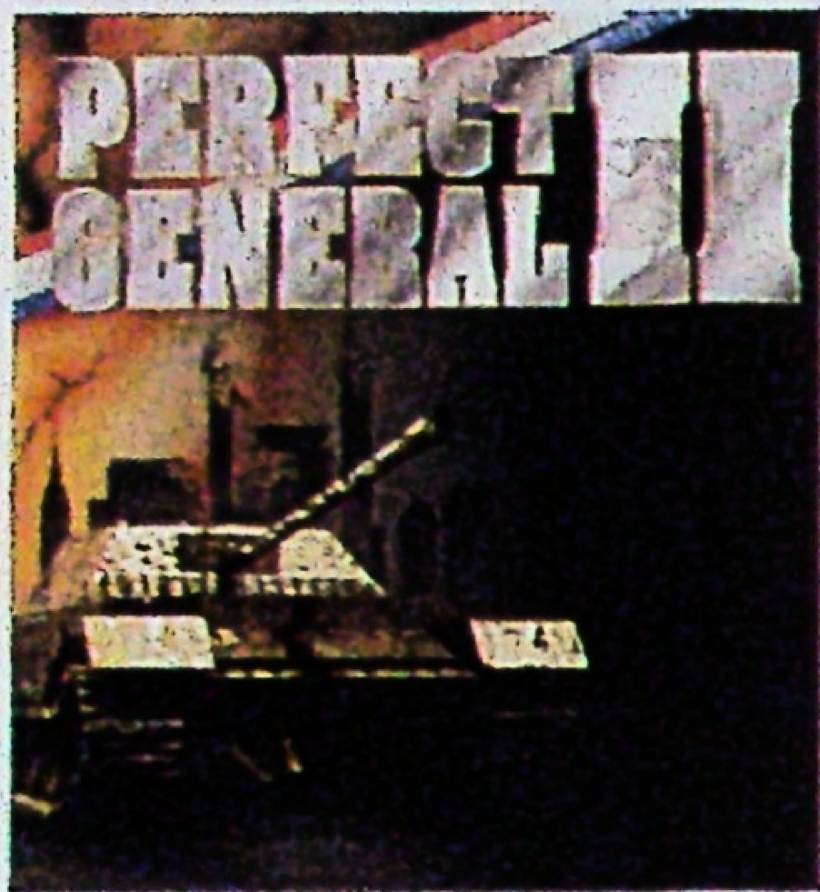
BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

NOGMAALS: PIRATES! GOLD

*Ik las overigens in de dealerlijst van Homesoft, dat PIRATES! GOLD (zie Software Gids nr. 21) nog steeds leverbaar is en wel op CD-ROM voor slechts FL. 49,50!
Dus vele malen beter, goedkoper en in hetzelfde genre als HIGH SEAS TRADER.*

THE PERFECT GENERAL 2



**Softwarehuis: Q.Q.P.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-2.
Roland Sound Canvas, AdLib (Gold), Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, MPU 401.
Richtprijs: FL. 108,=**

2 spelers kunnen elkaar te lijf gaan met een (nul)modem.

MOOI, MOOI!

Een mooie doos met een nog mooiere inhoud: buiten de CD, de handleiding en het gebruikelijke reklamemateriaal vinden we in de doos een fraaie full-color poster met daarop de gebieden van 20 campaigns en verder 2 boekjes met 78 plattegronden van de scenario's; ook weer geheel in full-color en alles gedrukt op luxe papier.
Ook mooi is de installatie-procedure: het programma zoekt zelf uit welke grafische kaart is geïnstalleerd, kiest vervolgens voor deze kaart of, indien niet herkend, voor universeel VESA. Hetzelfde gebeurt met de geluidskaart. Wordt deze herkend, dan gebruikt het programma hiervoor eigen drivers en voert een test uit.
Dat was genieten, nog voor we wat van het spel hadden gezien. Het gebeurt trouwens niet vaak meer dat documentatie zo fraai is uitgevoerd.

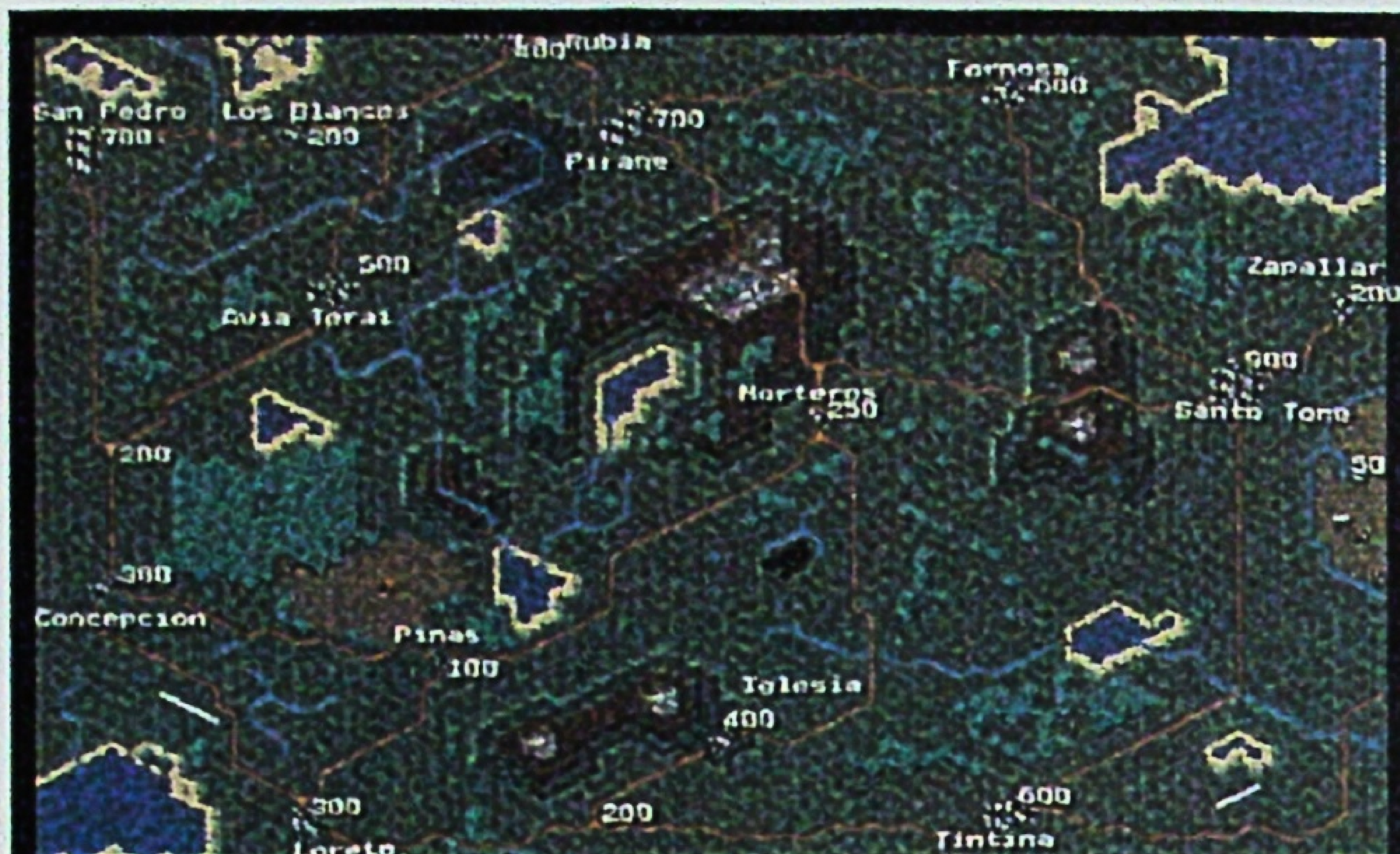
KLASSIEK

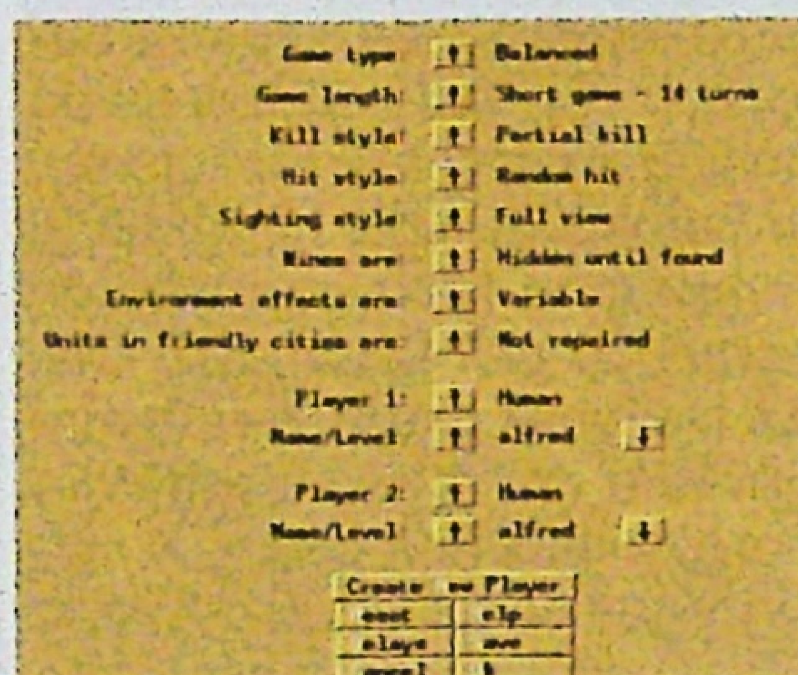
Bij dit strategiespel wordt gebruik gemaakt van klassiek oorlogstuig, dus geen robots, supersonische jagers of ander science-fiction materiaal. Nee, gewoon tanks, vliegtuigen, pantserwagens, infanterie, genie, zware artillerie vast opgesteld, verplaatsbare lichte artillerie, mitrailleur nesten, mijnen, bunkers, etc. Hedendaagse hulpmiddelen als radar, geleide projektielen e.d. worden ook niet gebruikt.
Er wordt gespeeld in beurten waarbij, per beurt, meerdere stukken over grotere afstand verplaatst kunnen worden. Tijdens deze verplaatsingen - zichtbaar d.m.v. animaties- houdt de computer rekening met de ingestelde opties en wordt de verplaatsing onderbroken om de speler te laten ingrijpen als b.v. een stuk op z'n route een tegenstander in het zicht krijgt. Je kunt dan de gekozen richting veranderen, een stuk terugtrekken of vuren. Uiteraard geldt hetzelfde voor de tegenstander als deze jou in het vizier krijgt. Dit maakt het spel wat traag, want versneld (of zonder animaties) kunnen de stukken niet worden verplaatst, maar het geheel wordt hierdoor heel realistisch. Vooral in heuvelachtig terrein en b.v. met mistig weer.

VEEL OPTIES

Je kunt met z'n tweetjes spelen via een (nul)modem, maar tegen de computer gaat het ook uitstekend, want deze speelt een pittig potje mee in 5 moeilijkheidsgraden. Het hoogste level is zonder meer te vergelijken met een geoefende menselijke tegenstander.
Er zijn een paar heel aardige opties. Zo verloopt de dag naar nacht en zijn er diverse weersinvloeden. Interessant zijn mist en vorst. Tijdens een vorstperiode kun je troepen snel over een bevroren rivier verplaatsen en hoef je de genie niet in te zetten om b.v. een brug te repareren. Zit je in de mist, dan kan de artillerie ineens diverse doelen niet meer zien.
Er worden diverse terreinsoorten opgevoerd in de scenario's, dus er is afwisseling zat. Heuvels, rivieren, moerasland, woestijn en bossen zorgen voor de broodnodige variatie en het verplaatsen kan langzaam op het land tot zeer snel via weg of spoorlijn. Bruggen kunnen opgeblazen (en hersteld) worden en het rollend materieel moet om inslagkraters van de zware artillerie heenrijden. Wie dat wil kan een optie aanzetten, waarbij voertuigen in eigen steden gerepareerd kunnen worden.
Je kunt mijnen leggen, waarbij je kunt kiezen of dit zichtbaar of onzichtbaar gebeurt en voetvolk kan door pantserwagens en tanks meegenomen worden. Diverse eenheden kunnen in bunkers geplaatst worden; ideaal voor mitrailleurs, want dat zijn de enigen die vliegtuigen kunnen neerhalen en daar moet je dus zuinig op zijn, mits je een scenario speelt waarin vliegtuigen worden gebruikt.

Het programma houdt een scoretelling bij, die nu eens niet gebaseerd is op het aantal verliezen of vernietigde stukken, maar op het bezit van belangrijke lokaties. Op de kaart staan gebouwen, vliegvelden, dorpen en steden met daarbij een getal dat de waarde aangeeft als je z'n lokatie weet te bezetten. Je kunt bij elk scenario kiezen tussen een korte en een lange variant en als alle rondes afgewerkt zijn, geeft de computer de resultaten aan de hand van de bezette lokaties, zodat je ook kunt winnen met minder materieel. Elk scenario kan (moet eigenlijk) 2x gespeeld worden: 1 keer als aanvaller, 1 keer als verdediger. Voor de rest van de opties gaan we naar de strategie kijken.


The Longest - The Bloodiest




Just Desserts

PUUR STRATEGIE OF GEWOON LEKKER KNOKKEN

Het spel is een verbeterde en verfraaide uitvoering van THE PERFECT GENERAL 1, en het programma is zeer krachtig geworden. Er zijn veel meer spelopties en - varianten, en als tegenstander is de software indrukwekkend. Het doet allemaal een beetje denken aan EMPIRE DELUXE en FRONT LINES, maar dit pakket is nog beter en zeker toegankelijker dan FRONT LINES; de interface is dus ook perfect.
Ik zal een voorbeeld geven met 2 uiterste instellingen, waarmee het spel gespeeld kan worden. Daartussen liggen dan nog diverse mogelijkheden die je makkelijk zelf kunt inschatten.
Puur strategie:
Om puur tactisch een bordspel-



achtig scenario te spelen, waarbij het zuiver gaat om het bedenken van strategie en het voorzichtig (ver)plaatsen van de stukken, zetten we de volgende opties 'aan': het veld is verdeeld in 'hexen', elk schot is raak en het geraakte stuk wordt volledig vernietigd, er zijn geen weersinvloeden en er is volledig zicht.
Nu heb je een tactisch denkspel dat iets weg heeft van een partij schaken.

Voornamelijk spel:
Wil je meer spelelementen dan speel je in een open veld, laat je de weersinvloeden meetellen en laat je de treffers 'at random' verlopen. Een stuk kan geraakt of gemist worden en de treffers hebben willekeurig effekt. Zo kan b.v. een beschadigde tank minder ver verplaatst worden of -heel leuk!- niet meer zo goed richten.

BEELD, GELUID EN KLEURENBLIND

De beelden zijn voortreffelijk en voorzien van veel animaties. We zien (en horen) eenheden rijden, rollen, vliegen of lopen, waarbij alles een eigen geluid



heeft. We zien (en horen) ook het vuren van de diverse stukken en het resultaat dat kan bestaan uit een enkele ontploffing van een tankgranaat tot een krater met daaromheen inslagen van scherven als de zware artillerie z'n gang gaat. Leuk is dat dit zware wapentuig in de omgeving van de inslag ook treffers kan maken. Schiet maar eens op een tank, waaromheen enkele lichte voertuigen en infanteristen opgesteld zijn; dat wil wel effect hebben! Tijdens een spel kan op lokaties in- en uitgezoomd worden.
Dat we zoveel zien -en omdat tijdens het verplaatsen ingegrepen kan worden- loopt het programma niet erg snel, zeker niet op de minimum configuratie. Animaties en rekenwerk kosten erg veel processortijd. Je moet dus, vooral in het begin als beide partijen nog goed in het materieel zitten, wel wat geduld hebben. Om het rekenwerk niet al te traag te laten verlopen, hebben de makers gekozen voor 1-richtingsverkeer: de aanvaller speelt altijd met rood en de verdediger altijd met blauw. Dit is het enige -waarschijnlijk noodzakelijke- nadeel. Na een paar rondjes rood komt dan toch onvermijdelijk een partijtje in het blauw en ik zat in het begin na zo'n wissel toch steevast m'n eigen spulletjes op te blazen. Bij verplaatsbare onderdelen krijg je een waarschuwing als je op eigen stukken richt, maar de artillerie schiet gewoon op de lokatie die je opgeeft; wat er ook staat. Even opletten dus.

KONKLUSIE

TOPKLASSE! Op alle fronten.

De waterratten kan ik mededelen dat deel 2 van THE LOST ADMIRAL onderweg is en landrotten kunnen t.z.t. THE PERFECT GENERAL 2 uitbreiden een scenario-editor.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

BIOFORGE

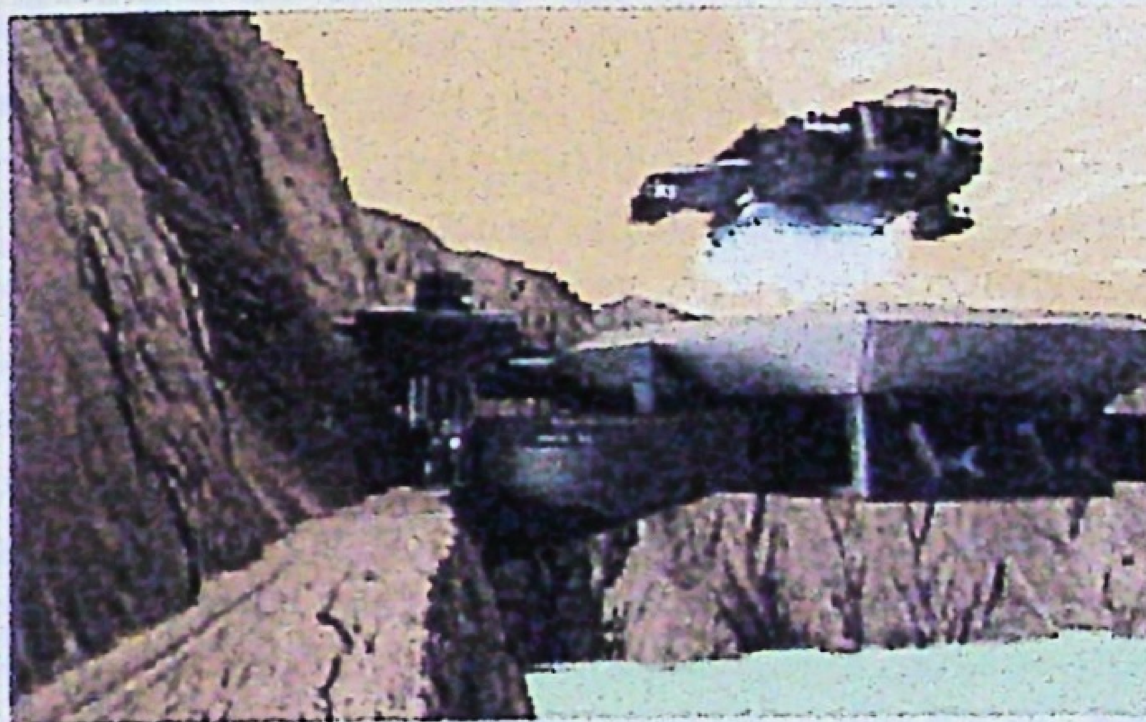
Softwarehuis: Origin.
Min. 80486/50Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.2+, VGA, CD-ROM drive. Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster, Waveblaster, General Midi.
Richtprijs: FL. 129,=

Spraak en geluidseffekten alleen bij Soundblaster en compatible geluidskaarten. Op de harddisk is minimaal 5Mb. ruimte nodig.



"Alweer Robots!", zo schreef Alfred in het begeleidende briefje, daarmee verwijzend naar het enigszins teleurstellende RISE OF THE ROBOTS van een tijdje terug. Nadat ik het hele zaakje op de harddisk had geschoffeld en had opgestart, dacht ik nog: "deze robots zien er stukken minder goed uit dan die in RISE". Maar na even spelen vergat ik die hele hires-hype van R o/t R, en begon ik in te zien dat BIOFORGE wel wat meer te bieden heeft dan mooie plaatjes. Wat dacht u bijvoorbeeld van een doordacht plot, goede geluidseffekten en muziek, en lekkere graphics?
Aanvankelijk voert de actie de boventoon, maar naarmate het spel vordert stuit men op meer en meer puzzels. Iedere lokatie wordt in beeld gebracht via verschillende camera-standpunten, en de robots, cyborgs en dergelijke zijn ruimtelijke figuren met een bitmap-uiterlijk... kortom, we hebben hier te maken met een Alone in the Dark-kloon. De hi-tech sfeer van dit spel beviel mij wel: zo wordt u in de intro met een niet-zo-subtiele cirkelzaag omgebouwd tot een schizofrene cyborg, die de rest van het spel op zoek is naar zichzelf (zowel in figuurlijke als in letterlijke zin: onze held heeft na de operatie nog maar 6 vingers). Daarbij wordt u in de weg gelopen door een rare blauwe vent, een aantal bewakingsbots (die malle professor die u voorzag van een chroomlaagje vindt het niet zo leuk dat zijn proefkonijntjes één voor één ontsnappen), en komt u ook nog wat aliens tegen, die toevallig op de planeet wonen waaraan u tracht te ontsnappen. Gelukkig wordt u geholpen door beschrijvingen van de problemen in de dagboeken van degenen die u voorgingen.
De snelheid van het geheel (zowel laden als spelen) op mijn testcomputer (DX2/66) was redelijk, al viel mij de reactietijd van de





bestuurde cyborg wat tegen (het is lekkerder spelen op een Pentium). Voor de actie kan de speler kiezen uit 3 moeilijkheidsgraden. In de makkelijkste stand zijn de tegenstanders zo de pijp uit, dus dat schiet lekker op, als je de raadsels tenminste een beetje snel door hebt. De oplossingen voor de puzzels zijn niet echt voor de hand liggend, en kunnen wel voor wat hoofdbrekens zorgen.
De actie- en puzzeldelen zijn goed op elkaar afgestemd, en de hele spelkwaliteit ligt op een hoog niveau.
Niets nieuws onder de zon dus, maar wel een geweldige aanrader!

Eén opmerking over de reference-card: een 'e' blijkt 'enter' te betekenen, en een 'z' spatiebalk.

Martijn.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



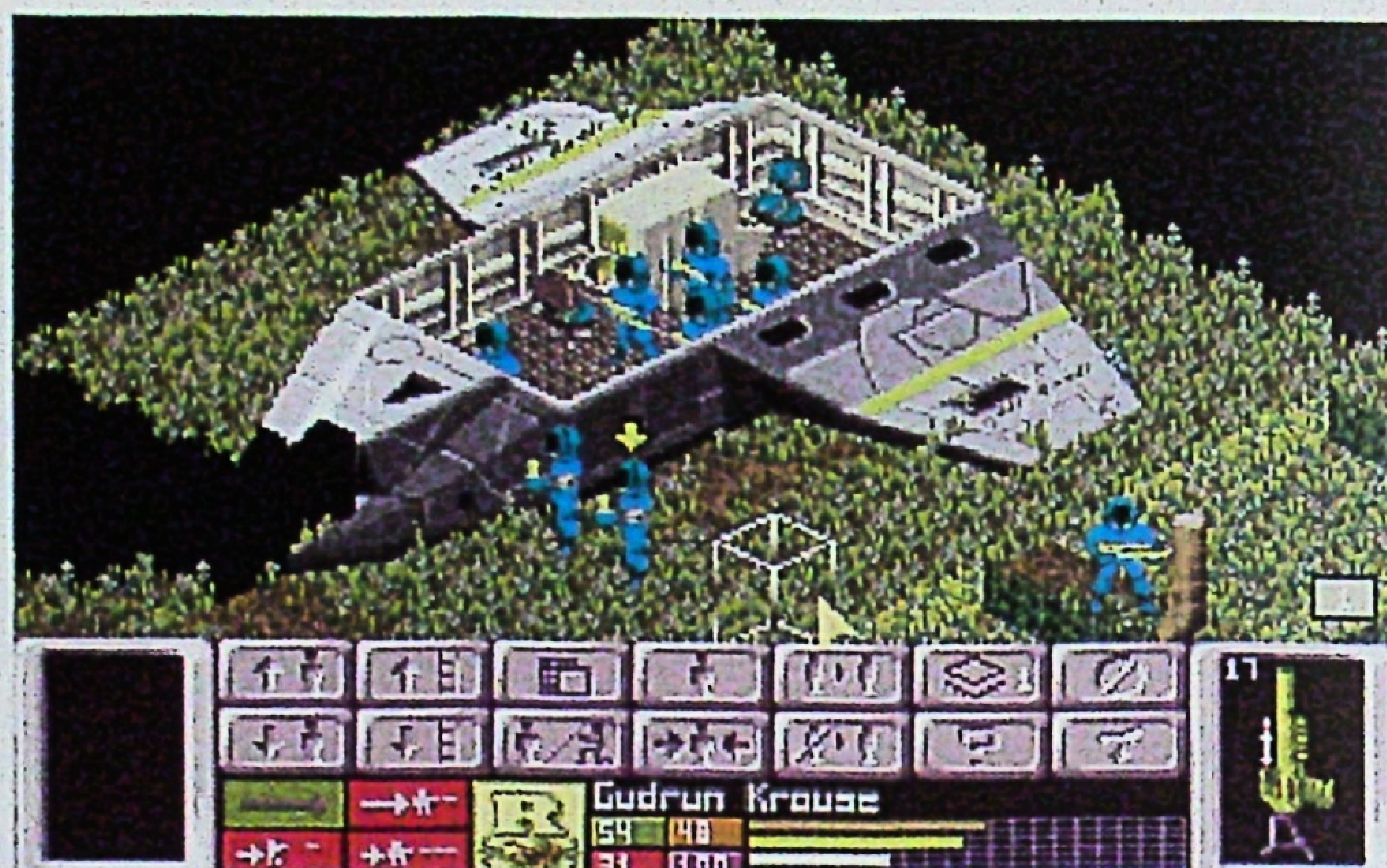
X-COM, TERROR FROM THE DEEP

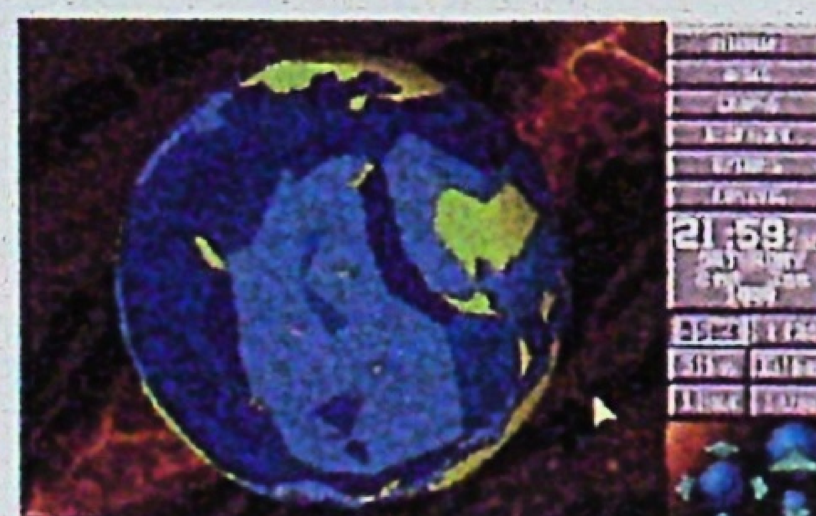
**Softwarehuis: MicroProse.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster, Covox, General Midi.
Richtprijs: FL. 98,=**

X-COM begint in 2040. De aarde is na een buitenaardse invasie van enkele decennia terug in slaap gesukkeld. Zonder waarschuwing wordt op de oceanen een aantal schepen aangevallen door ongeïdentificeerde duikboten, die zich blijkbaar met hetzelfde gemak zowel onder als boven water verplaatsen en bewapend zijn met onbekende technologieën. Daar de reguliere legereenheden machteloos zijn, wordt door de internationale gemeenschap een appèl gedaan op X-COM, een commando-eenheid, speciaal opgeleid om buitenaardse bedreigingen te bestrijden. De speler krijgt de opdracht om aan het hoofd van deze organisatie het hoofd te bieden aan de invasie, de aliens te elimineren en de oorsprong van de dreiging weg te nemen. Het verschil met de vorige invasie van de buitenaardsen is, dat de dreiging nu hoofdzakelijk van onder het wateroppervlak komt, waar de aliens zich verscholen hebben in een slapende (suspended) toestand. Iets heeft de aliens gewekt en de terreur keert terug. Dus is het aan X-COM om het leven op aarde weer veilig te stellen.

Veel lezers zal het thema bekend voorkomen, daar zij bekend zijn met het spel UFO, ENEMY UNKNOWN, of in nummer 26 van de Software Gids de uitgebreide recensie van Martijn van Gessel hebben gelezen. X-COM, TERROR FROM THE DEEP is een vervolg op UFO, een uitstekend spel, dat door de internationale pers en door de spelers bijzonder goed is ontvangen. Voor diegenen die het gemist hebben, zullen we toch dit volledig op zichzelf staande spel als geheel behandelen.
In hoofdzaak is X-COM een 'strategy-game' gebaseerd op de spelelementen vechten, onderzoeken, ontwikkelen, produceren en geld verdienen. Geen spel dat ons bekend is, bevat een meer uitgewerkte en logische samenhang van al deze elementen, die vaak allemaal even belangrijk zijn om het spel goed te spelen.
We kunnen het spel opdelen in drie platforms: een strategisch (de bases en de regio's van de internationale gemeenschap), een tactisch (het feitelijke gevecht met de aliens) en een economisch (produktie, voorraden, financiering) spelplatform. Op ieder niveau moeten de bovengenoemde spelelementen gespeeld worden om vooruitgang te boeken. Speel één van deze onderdelen slecht en je komt onherroepelijk in de problemen.

Het eerste speelscherm waarin we na de intro terechtkomen is de 'Geoscape', waarin de wereld middels een roteerbare 3D globe wordt weergegeven en we de plaats moeten aangeven van de eerste X-COM basis. Alle activiteiten van X-COM worden vanuit dit scherm gedirigeerd. In eerste instantie heeft de speler de beschikking over slechts 1 basis, voorzien van leefruimte, voorraadkamers en havens voor de flying-sub's (duikboten met de mogelijkheid om zich boven de waterspiegel met hoge snelheid te verplaatsen). Zowel het aantal bases als de faciliteiten ervan moeten rap worden uitgebreid om de dreiging van de buitenaardse wezens te keren. Zo speelt de uitbreiding van een basis met een radar/sonar een belangrijke rol, omdat de activiteiten van alien sub's dan gevolgd kunnen worden en tegenmaatregelen genomen kunnen worden. Werkplaatsen, laboratoria, afweersystemen en leefruimte voor gevangen genomen aliens staan daarna op de verlanglijst. Het aanwijzen van de lokaties van nieuw te bouwen bases is enorm belangrijk voor de planning van de activiteiten van X-COM over de wereldbol, met als doel het tevreden stellen van de verschillende landen in de internationale federatie. Als X-COM faalt in het beschermen van een bepaalde regio, zal de bijdrage uit deze regio beduidend afnemen. Tevens is de 'Geoscape' de toegang tot andere belangrijke spelelementen, zoals het toewijzen van capaciteit aan gevechtseenheden ('aquanauts'), onderzoekslaboratoria en pro-







duktie-werkplaatsen, vooropgesteld dat laatstgenoemden in de bases gebouwd zijn en dat 'scientists' en 'technicians' voorhanden zijn.
Gevechtseenheden moeten altijd tijdig bevoorraad worden en het liefst met de meest moderne wapentechnologie. Daarvoor moet in de laboratoria en werkplaatsen van de bases zorg gedragen worden. Anderzijds moeten de onderwerpen van onderzoek van het slagveld gehaald worden, hetgeen vaak ten koste gaat van X-COM levens. De buitenaardse levensvormen en strategieën moeten zorgvuldig onderzocht worden, alsmede de door de aliens geïntroduceerde nieuwe wapens en technologieën. Na iedere ontmoeting met de aliens moet opnieuw beoordeeld worden wat de waarde van de buit is voor de ontwikkeling van de X-COM bewapening en strategie. Als er al buit binnenkomt en als de 'aquanauts' al van een missie terugkeren. Heel belangrijk is om een goede strategie uit te zetten voor de onderzoekers van de verschillende X-COM bases. Een veelheid aan rassen, wapens en technologieën biedt zich voor onderzoek aan, en slechts enkele onderwerpen leiden tot ontdekkingen die in het spel echt van waarde zijn. Vooral in het begin van het spel moet er niet worden bezuinigd op 'scientists' omdat een gigantische technologische achterstand t.o.v. de aliens in te halen is.
Om in de 2e spelsituatie (de Battlescape) terecht te komen, en de aliens feitelijk onder vuur te kunnen nemen, dient X-COM de Flying-sub's van de aliens tot zinken te brengen met duikboot-jagers, genaamd Barracuda's, en vervolgens een groep aquanauten naar de plaats van de crash te sturen. Eenmaal op de plaats van bestemming, worden de troopers uit de 'Triton' (troepenvervoer duikboot) gelaten, al dan niet ondersteund met onderwatervoertuigen. Dan opent de 'Battlescape' modus: een 3D slagveld, ingedeeld in vierkante velden, gevormd door lijnen noordzuid en oostwest en vier lagen hoog. Hoe groot de Battlescape is, is afhankelijk van de grootte van de alien sub die er is geland of de omvang van de vijandelijke installatie. Er is in het spel een groot aantal situaties opgenomen waarbij we in 'Battlescape' terecht komen. Er zijn zeker (we weten niet of we alles al hebben gezien na 200 alien sub's te hebben neergehaald en leeggeroofd) 7 verschillende landschappen of omgevingen onder water en 5 boven water. Bij een aanval op een grote diepte is de zeebodem slechts mager verlicht en zijn er werpfakkels nodig om enig zicht te verkrijgen. Bij een aanval op een alien-base moeten we 4 verdiepingen doorzoeken om ze allemaal op de staart te trappen. Deze diversiteit houdt de afwisseling wel in het spel. Als de aquanauten eenmaal op de zeebodem zijn afgezet, zijn er vaak maar een paar opties om het gevecht te beëindigen. Of alle aliens of alle X-commer's worden gedood, of men trekt terug door zo veel mogelijk X-commers te verzamelen bij de Triton en dan te vertrekken. Alles wat achterblijft is dan echter verloren voor de rest van het spel.

Het gevecht wordt gevoerd middels een 'turn-based' systeem, waarbij ieder figuurtje van beide partijen een aantal time-units

ter beschikking heeft om te lopen, dingen op te pakken, te schieten enzovoort. Zijn alle time-units op, dan gaat de beurt naar de ander. Zoals in veel 'turn-based' systemen, kunnen echter time-units gereserveerd worden per aquanaut om te reageren op vijandelijke bewegingen of voor zelfverdediging. Een aquanaut zonder resterende time-units is een weerloze pop. De techniek waarmee de eenheden door de verschillende scenario's gestuurd moeten worden is voortreffelijk in elkaar gezet en maakt gebruik van een in UFO reeds beproefd interface. Dit interface laat zich snel eigen maken en werkt soepel. Iedere aquanaut heeft een aantal eigenschappen, die hem/haar (50% van de rekruten is vrouwelijk) tot een geschikt of minder geschikt soldaat maken. Deze kenmerken kunnen zich ontwikkelen en afhankelijk van het aantal kills en gevolgde missies kan een aquanaut promotie maken. Deze eigenschappen, en het bezit van een naam (Krug Moschievs, Peter Ayliffe, Julie Ward, etc.), maken dat de figuurtjes gaan leven door het spel heen. Als de speler Krug reeds 30 missies op pad heeft gestuurd, ontstaat er een band en een beeld van het fictieve karakter van het figuurtje. Krug "Bull" Moschievs is het voorbeeld van een nickname, die in de registers van aquanauten ingevoegd kan worden om het figuur te typeren. Een detail, maar wel leuk.

Kort gezegd dienen we er voor te zorgen dat alle aliens gedood worden en dat voorwerpen, zoals bijvoorbeeld wapens en scheepsonderdelen, heel en gereed voor onderzoek terug komen. De vraag is alleen: komen de aquanauten wel terug? Want de kracht van de aliens moet natuurlijk niet onderschat worden. In het begin zullen er dan ook veel verliezen geleden worden. Als dus eenmaal de wapens e.d. meegenomen zijn naar de X-COM 'scientist' en ze zijn onderzocht, zal de kracht en vuurkracht van de X-COM aquanauten ook toenemen, waardoor de aliens beter te verslaan zijn en zal de kans op een overwinning ook groter worden. Bij veel spellen is het zo dat als je eenmaal doorhebt hoe de vijand beweegt en aanvalt, je het spel ook zo goed als gewonnen hebt, bij X-COM zijn de vijanden zo onvoorspelbaar dat het moeilijk wordt om een bepaald systeem aan te houden. Ook een aantal technologieën, dat de aliens meebrengt maakt het in eerste instantie bijzonder moeilijk om ze te verslaan. Een in het spel geïntroduceerde wapentechniek in de zogenaamde 'Moleculair-Control', hetgeen wordt uitgelegd als een straal of golf waarmee een persoon onder controle gebracht kan worden van de zender. Een X-commer kan zo in één beurt onder de besturing van de aliens komen en zijn eigen maten neerknallen.

In X-COM is dit een stukje technologie waarin een boel onderzoek gestoken moet worden, omdat deze taktiek ook tegen de aliens gebruikt kan worden en het aantal slachtoffers daarmee aanzienlijk daalt. De rassen van de aliens zijn allemaal gevarieerd gemaakt en veranderen naarmate het spel vordert. Aliens worden steeds groter en sterker, maar de aliens die je eerder in het spel bent tegengekomen, blijven er nog wel in zitten. Het eigen karakter van iedere soort vraagt steeds om een specifieke aanpak in het gevecht. Zo zijn er typen die pas na 3 treffers onderuit gaan, maar ook die omvallen na een naburige ontploffing. De weergave in de Battlescape-modus is zeer gedetailleerd en bewegingen alsmede animaties van figuurtjes zijn bijzonder goed geprogrammeerd. Een spookachtig geluid geeft nog een beetje het nodige effect van spanning. In de muziek had echter iets meer variatie kunnen zitten. De samples van de schot- en raakgeluiden (hoe moet ik dit nu anders zeggen?) zijn aardig, maar meer dan een paar rake gillen en diepe zuchten bij fatale treffers zijn er niet bij. Alhoewel je op een gegeven moment goed allergisch wordt voor de doodsgillen van je eigen X-commers.

Wat ook nog vermeld moet worden is dat de intro met je gewone configuratie nogal saai overkomt voor een CD-ROM versie. Een paar beelden en tekst. Maar als je de configuratie zo kaal mogelijk houdt met alleen de opdrachten erin die je echt nodig hebt (uitproberen dus), krijg je een aardige intro te zien met vloeiende animaties en gesproken woord. Een zeker niet onbelangrijk deel van het spel en zeer bepalend voor het succes van de speler, is hoe er wordt omgegaan met geld, produktie, voorraden en de bouw van voorzieningen in de bases. Hoe verder we in het spel komen, hoe meer technologieën er voorhanden zijn en hoe meer verschillende wapens er gebruikt en geproduceerd kunnen worden. Maar ieder wapen heeft zijn eigen soort ammunitie en zonder kogels is zo'n geweer







gewoon niets waard. En wat helpt het als de kogels er wel zijn maar in het magazijn van een andere basis liggen, of er kogels zijn die in een verouderd geweer passen die allemaal verkocht zijn? Dit probleem moet worden opgelost door nauwkeurig bij te houden in welke bases welke onderdelen en wapens worden geproduceerd en periodiek de voorraden over alle nodige bases te verdelen. Maar ook het transport kost geld. En wat kost het per maand als we een 20tal technicians (werkers) onverrichterzake in de basis houden, terwijl door gebrek aan de juiste grondstoffen niet gewerkt kan worden? Kosten en budgetten zijn een overheersend element in het spel, hetgeen het minder aantrekkelijk maakt voor diegenen die het leuk vinden om achter aliens aan te zitten, maar zich niet om het strategische of economische spelelement willen bekommeren. Hoe goed je soldaten ook zijn, ze willen soldij en op de blote vuist doe je onder water niets.

Met deze laatste opmerking komen we eigenlijk ook terecht bij de beoordeling van het spel. U zult reeds gemerkt hebben dat het onderstaande testteam nogal wat uren zoet is geweest om langzaam maar zeker de legpuzzel van informatie en beelden te smeden tot een samenhangend idee over het spel en haar inhoud. Het spel kost domweg veel tijd voordat duidelijk gaat worden (exact weten we het nu nog niet) hoe de aliens verslagen moeten worden. Een 'Battlescape' scenario kan een kwartier duren, maar ook ruim 3 uur. En daarna kan blijken dat we een boel lijken rijker zijn, maar dat er geen vooruitgang is geboekt. Voor wat het spel aangeeft te zijn is dit echter zeker één van de besten in haar soort.

Een aantal zaken moet ons nog wel van het hart. Evenals haar voorganger, UFO, kent ook X-COM een aantal bugs, waaronder een aantal blunders van de programmeurs. Figuurtjes kunnen in bepaalde situaties in de Battlescape bij elkaar in het vierkantje kruipen, zodat ze opgaan in 1 figuur, of ze kunnen van boven in velden vallen waar een muurtje staat en kunnen dan niet meer voor- of achteruit. Gewoon niet ver genoeg uitgeprobeerd.

Het spel heeft een goede handleiding, die voldoende uitleg geeft om het spel snel te hand'-len. Het is zeker aan te raden om het bijgeleverde verhalenboekje goed door te lezen, want het bevat de nodige tips en feiten over de aliens die bruikbaar zijn in je strijd tegen de buitenaardsen.

Wij hebben een bijzonder interessante strijd om de aarde gevoerd, om u te vertellen of u die kunt winnen. We weten het nog niet. We weten wel dat het gevaar van diep komt en het venijn in het staartje zit.

"Triton-5, at location, exiting on crash-site 201, prepare sonic-blasters, arm gas-grenades, line-up, go-go-go-go".

Henk Meppelink,
Douwe Bergsma.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

CHAOS CONTROL

Softwarehuis: Infogrames.
CD-I + Digital Video Cartridge!.
Touchpad, Trackball.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Richtprijs: FL. 119,95



HET VERHAAL

Onze bekende satelliet "Pioneer 10" is al een tijdje onderweg in ons sterrenstelsel. Hij beschikt over een bericht met de coördinaten van de aarde, dit ter informatie voor de vinder in het heelal. De aarde heeft nu al ruim 75 jaar verbinding met deze Pioneer, totdat zomaar opeens het contact verbroken wordt. Wij denken aan een zenderstoring. Helaas... Ze zijn er. Jawel, de slechte jongens in het heelal. Ze hebben onze Pioneer 10 onderschept en gebruiken nu zijn gegevens om de Aarde aan te vallen. Jij bent Jessica Darkhill (mannekes heten Jesse) en bent aangewezen om de gevechtshandelingen tegen het volk Kesh RHan te leiden. Het begin van de oorlog nadert en je bent reeds overgeplaatst naar het Grote Hoofdkwartier, van waaruit alle verdedigende handelingen worden geleid.

SPEL en BESTURING

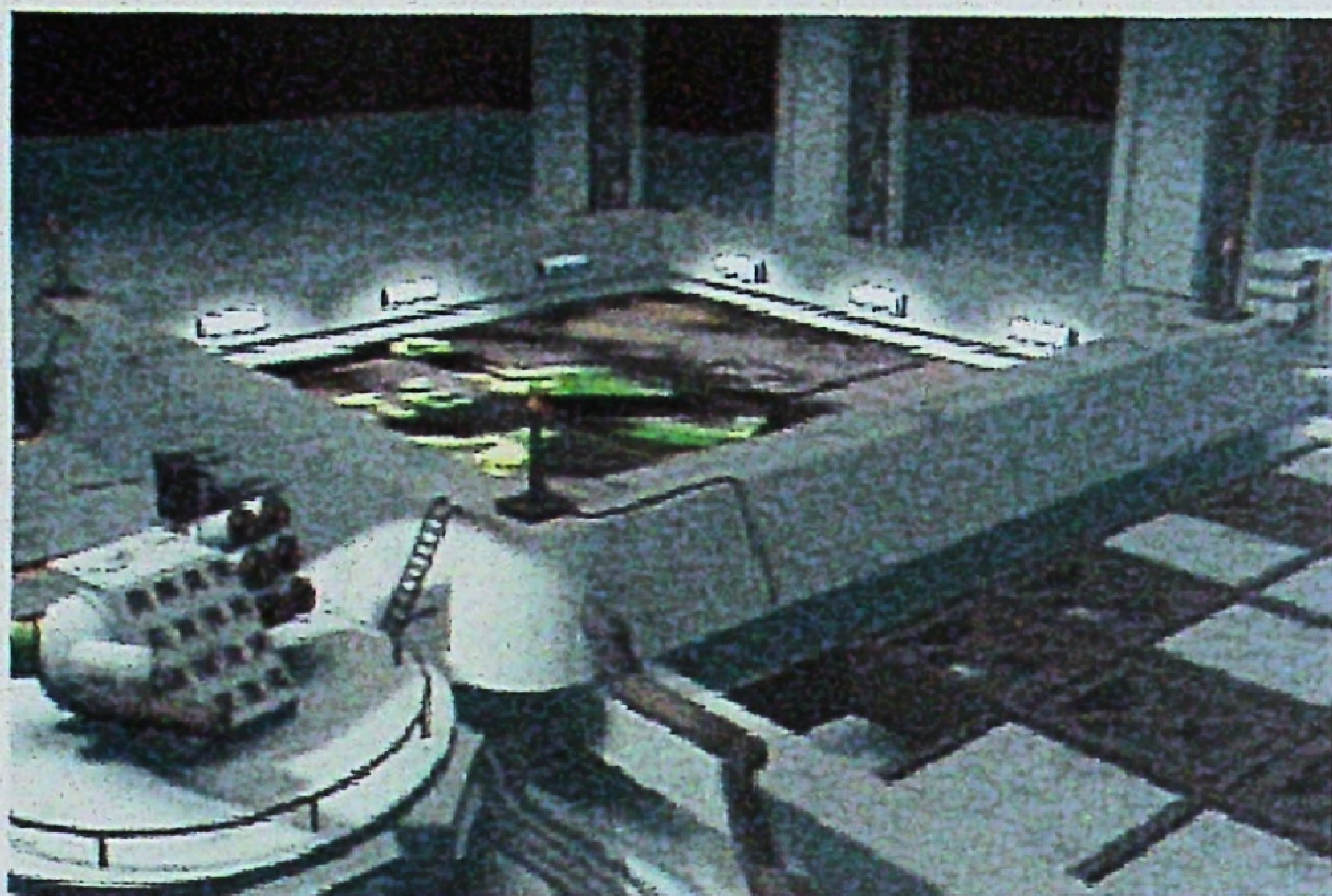
Dit snelle spel valt niet te spelen met de afstandsbediening van de CD-I. Hiervoor heb je dus wel degelijk het joypad nodig of de trackball. De redactie heeft met de trackball gespeeld en mij medegedeeld dat dit uitstekend werkte. Ik heb alleen maar de joypad bij de hand gehad en moet zeggen dat er soms vreemde zaken gebeurden met de crosshair. Natuurlijk moet ik dit even toelichten en dat kunnen we het beste doen tijdens het spelen.

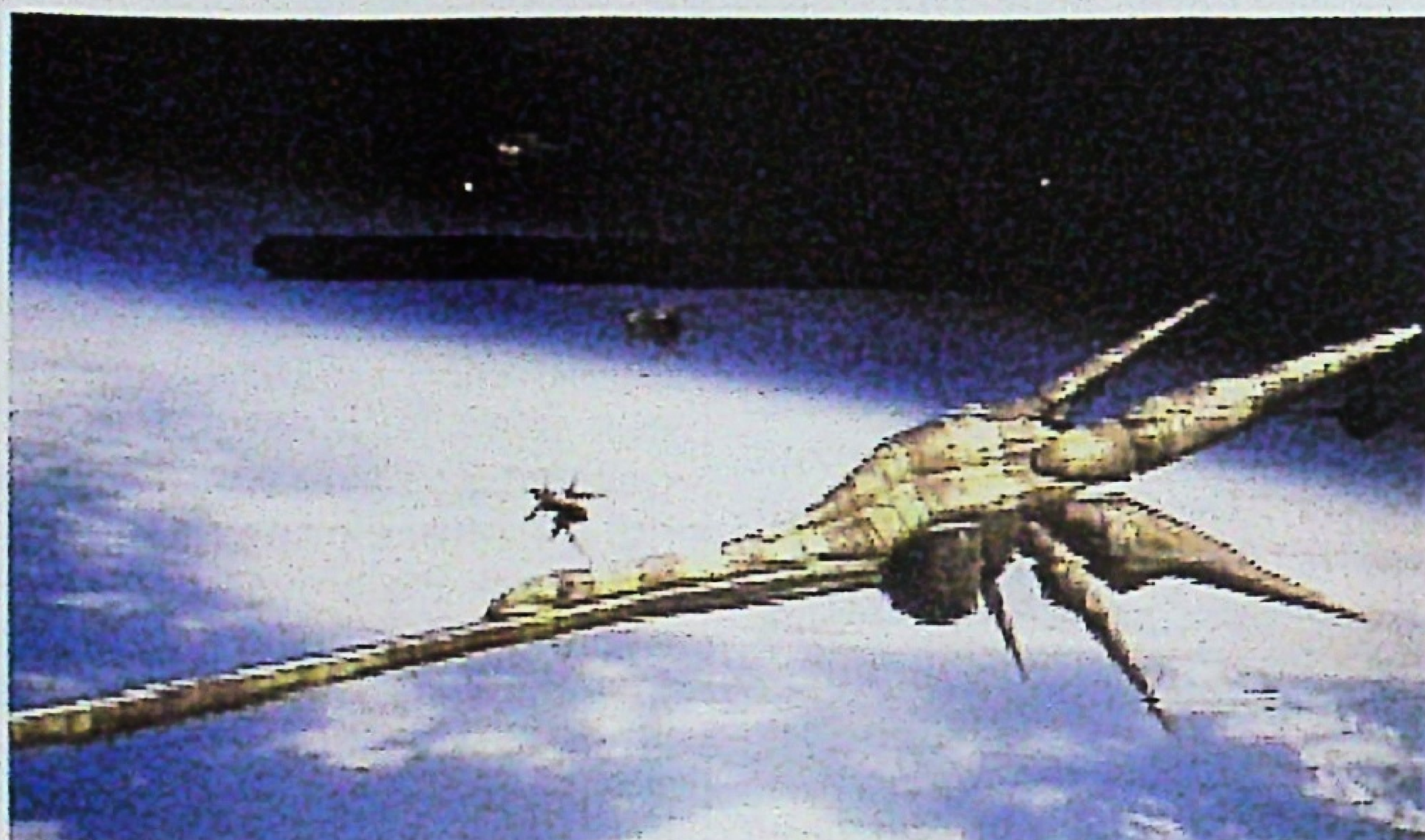
We zitten met tot het uiterste gespannen zenuwen in de luie stoel en doorlopen het configuratiescherm van Chaos Control. Het enige wat je echt aanpassen kunt is de snelheid van je cursor. De cursor is je crosshair en deze stellen we in op fast. Waarom? Daar kom je vanzelf wel achter.
Ready to go. We vliegen, maar zien geen cockpit. Wel zoeft over het gehele scherm je groene pointer of vizier. Deze wordt rood bij het vinden van een vijandelijk object. We kunnen wel stellen dat het vizier bijna continu rood staat.

BEELD en GELUID

We vliegen rond in een niet door onszelf bepaalde richting. Ik zit startklaar met het joypad op scherp en kijk op een breedbeeldscherm naar de geweldige beelden. M'n joypad zakt langzaam naar beneden evenals mijn kin. Luitjes wat je hier ziet is zo moeilijk om te beschrijven, je moet het eigenlijk zelf zien. We zien New York en het Vrijheidsbeeld. Vreemde ruimteschepen naderen en openen de aanval. Maar ik reageer door deze impressies veel te laat en wordt haast aan gort geschoten. Laat ze maar knallen en laat mij genieten van deze geweldige beelden met bijzonder soepele scrolling. Perfect. Hier kan de PC met CD-ROM echt niet tegenop, of deze moet ook met MPEG uitgerust zijn. Ik weet het, dit zijn ferme uitspraken, maar als we even verder kijken, dan zal jij ook dit moeten toegeven.
We nemen deel aan de actie en schieten ons door deze ongure lui heen. Nu komen we aan dat vreemde springende crosshair gedoe. Als we het vuur openen op een vijandelijk ruimteschip, dan blijkt dat je 'hair' ineens linksboven/rechtsonder zit, in plaats van in het midden. Let wel dat ik er na vele uurtjes spelen achter kwam dat dit gebeurde. Je moet dus na elke totale vernietiging je vizier opnieuw calibreren.
Ok, we hebben het schietwerk onder de knie en genieten van de volgende beelden. Via het Vrijheidsbeeld en de 'grote brug' schieten we ons een weg naar New York. Een spelvergelijking met Rebel Assault kan hier wel even gemaakt worden, omdat we iets naderen zonder te sturen en omdat het vijandelijke object bijna automatisch onder vuur genomen wordt. Let wel, dit klinkt allemaal heel simpel, maar in de praktijk is dit verduiveld lastig; soms bijna onuitvoerbaar.

We naderen nu de The Big Apple van grote hoogte. We komen aan via een duik door de wolken en beleven dit alles via het scherm. Er komen wat vijandelijke eenheden op ons af, die we reeds van verre herkennen.









We vuren en mogen ook via de opgestelde speakers beleven dat we ook werkelijk in stereo rondknallen. Er wordt stevig geschoten, totdat we de straten van New York binnenvallen. Je vliegt ineens vlak bij de grond en ziet grote gebouwen links en rechts om je heen. Tussendoor komen er ettelijke wezens, ruimteschepen en tanks op je af om je te vernietigen. Wat nu pas echt opvalt, dat is de enorme snelheid die de CD-I met MPEG weet te halen. Hoe druk het ook wordt in de stad, het maakt niet uit. Je vliegt heerlijk rond zonder enige haperingen. De scrolling is waarlijk perfect te noemen. De afbeeldingen van de gebouwen en straten waar je door heen scheurt zijn gaaf. Het is werkelijk prachtig om dit te zien. Geen gestotter te bespeuren. Voortreffelijk gemaakt.

Natuurlijk is het voor de aanstaande gebruikers ook prettig om te weten wat er verder zoal gebeurt. In ieder geval heel veel. Na New York kom je in aanraking met het wezen dat vernietigd moet worden om dit deel van het spel af te ronden, we hebben dus per spelonderdeel weer een eindmonster of eindbaas die het moeilijkst is te verslaan. Daarna kom je in een ander level, dat weer wat pittiger wordt. Volgens mij is het bijna ondoenlijk om sommige missies tot een goed einde te brengen.
Maar om je wat nieuwsgieriger te maken, kunnen we vertellen dat je ook in de ruimte je mannetje moet staan. Tevens zul je een ruimteschip ontmoeten, waarbij je na de buitenstaanders te hebt overwonnen dit schip binnenvliegt om de rest te vernietigen. Natuurlijk is er veel meer te beleven. Het einde van een level is altijd te herkennen aan perfect grafisch uitgevoerde wezens, die de eindstrijd met je aanbinden. Daarna mag je je verheugen op het volgende 'echte' level.





KONKLUSIE

Een mooie intro met aansluitend een enorm goed spel met alleen puur knalwerk. De scrolling is geweldig soepel, bijna filmkwaliteit. De geluiden zijn in stereo waar te nemen. In het begin van dit spel denk je "dit is lekker simpel", totdat je iets verder bent gekomen in level 1. Ik denk dat er een aflossing naast je moet zitten om je tijd te gunnen voor het bekijken van deze schitterende graphics en vooral de snelheid van de scrolling. Uitstekend.

Dit stuk knalwerk met zijn voortreffelijke beelden mag gewoonweg niet ontbreken in je ontspanningsverzameling. De aanbevolen besturing is een must.
Jammer vind ik dat die prijs zo verdraaid hoog moet liggen. CD-I is behoorlijk beschermd, dus kan de prijs volgens mij wel een paar tientjes naar beneden, zodat het wat aantrekkelijker gemaakt wordt om een spel aan te schaffen. In ieder geval, dit spel is echt goed in alle opzichten.

Henk Riemersma

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

LINGO

Softwarehuis: Philips Interactive Entertainment.
CD-I.
Afstandsbediening.
Aantal spelers: 1 of meer.
Spraak en schermteksten: Nederlands.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 99,95

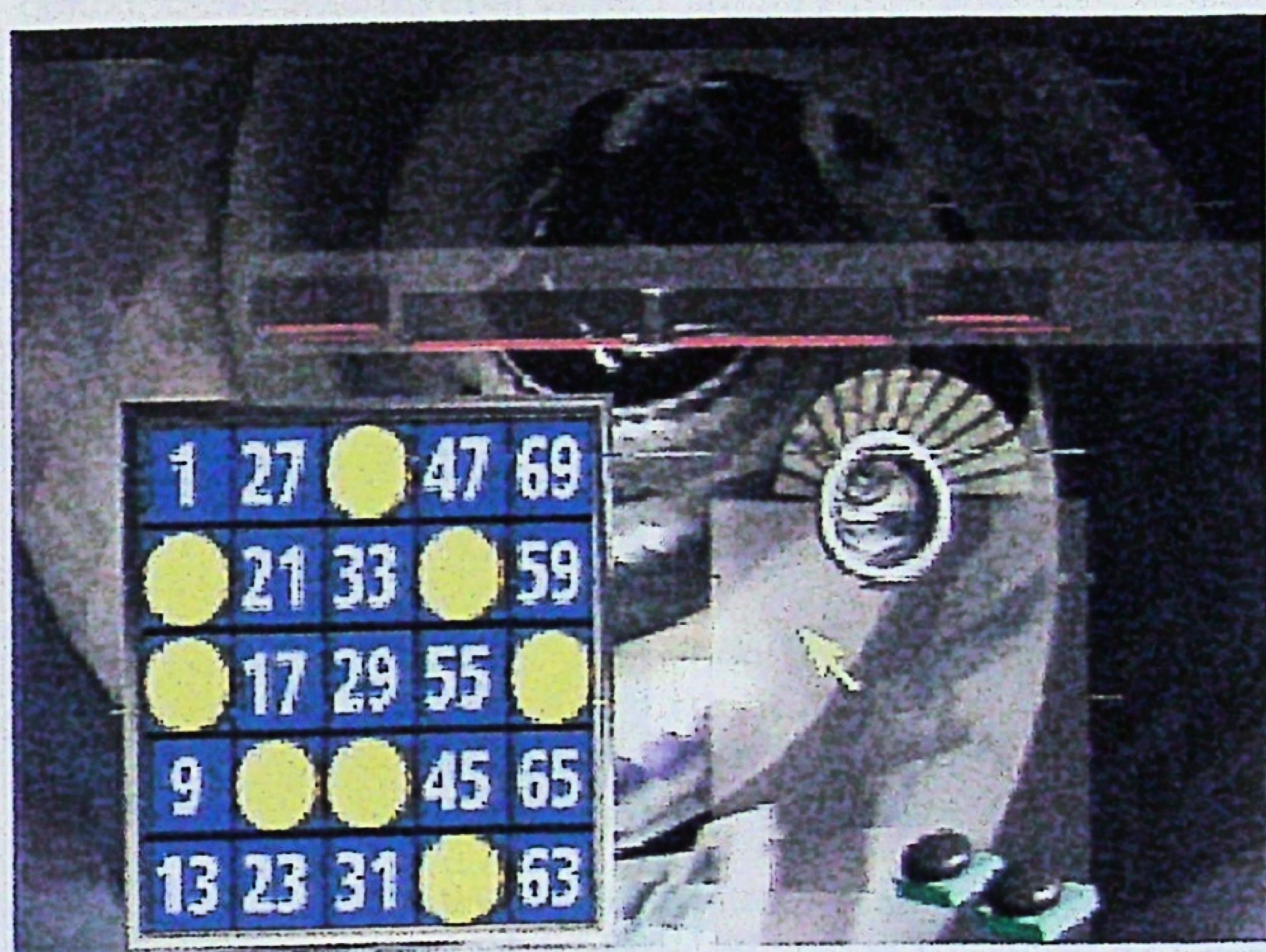


LINGO is een heel eenvoudig woordspelletje, dat de VARA op Nederland 3 uitzendt op werkdagen om 19.00 uur 'prime-time'. Voor deze recensie heb ik dus enkele dagen voor de buis gezeten en de eerste gedachte die bij me opkwam was dat de kandidaten voor dit spel waren geselecteerd op een zo beperkt mogelijke woordenschat, want het spel is supereenvoudig: woorden van 5 letters moeten geraden worden, waarbij de eerste letter al zichtbaar is gemaakt en de juist geraden letters ook nog eens worden getoond. Dit gebeurt dusdanig, dat duidelijk is of ze alleen goed geraden zijn, maar op de verkeerde plaats staan of dat ze ook nog op de juiste positie staan. De programmamakers van dergelijke spelletjes hebben echter een plausibele verklaring voor de hopeloze kennis van de Nederlandse taal van de kandidaten: "Het komt allemaal door de spanning". "De meeste kandidaten klappen dicht als ze eenmaal voor de camera en onder de lampen staan". "Thuis weet iedereen alles te raden, maar hier weten de meeste mensen door de spanning bijna niets meer".



Ik vraag me dan natuurlijk meteen af of kandidaten dan misschien op nervositeit geselecteerd worden, maar na enkele dagen kijken blijken er wel degelijk mensen tussen te zitten die feilloos de woordjes raden in enkele beurten; net zo probleemloos als de kijker thuis dat doet, dus het zal allemaal wel waar zijn.
Wel staat dit spel in schril contrast met de quiz DENK TANK van RTL, waar de kandidaten echt alles moeten weten om de prijzenpot in de wacht te slepen en gezien het gestaag stijgen van het bedrag in deze pot mag blijken dat dit zeer moeilijk is. Maar goed, terug naar LINGO en dan niet op TV, maar op CD-I.

Om het spel thuis ook aantrekkelijk en spannend te maken, hebben de makers van de CD-I versie de volgende opties ingebouwd:
Je kunt alleen of met meerderen spelen, al dan niet in teamverband.
Er kan gekozen worden uit vijfzes- en zeven-letterwoorden.





De moeilijkheidsgraad is instelbaar.
Er kan gekozen worden uit enkele onderwerpen of gewoon 'alles'.

Het spel heeft een bibliotheek van ca. 20000 woorden. Bij het TV-spel mogen de kandidaten ballen pakken en dit onderdeel is vervangen door de 'computer' die, willekeurig, een nummer trekt. Dit onderdeel wordt weergegeven door een koddig blauw kereltje. Voor de rest is vrijwel alles gelijk aan het spel van de televisie, want ook François Boulanger, de presentator van het TV-programma, heeft aan deze CD meegewerkt.

Al met al is LINGO op CD-I een leuk en gezellig familiespel geworden. Dit soort programma's scoort vrijwel altijd uitstekend bij het gezin, bij familie en bij kennissen en is gewoon een goede variant op de vele bordspellen, die -vooral vroeger- tijdens een gezellig avondje op tafel kwamen.
De beelden zijn eenvoudig maar functioneel; muziek en geluid kom je helaas sporadisch tegen, de bediening is makkelijk en de woordenschat en spelopties geven voldoende variatie.
De prijs lijkt wat hoog, maar als je dergelijke spellen leuk vindt, heb je aan LINGO heel lang plezier en valt de prijs best mee. Speel je iets dergelijks sporadisch, dan kun je het spel beter een weekeindje huren bij de videotheek.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

EEN UITSTAPJE NAAR 32-BIT en 64-BIT SPELCONSOLES

Enkele jaren geleden hadden we in ons blad regelmatig spelsoftware voor de NEO.GEO spelconsoles. Wij zijn daarmee gestopt toen de toenmalige importeur hier niet meer mee verder ging. Nu blijkt één van onze adverteerders een hele collectie spelconsoles in z'n programma te hebben. We willen dan ook de komende nummers de diverse systemen aan jullie voorstellen, maar dan alleen de nieuwste machines met 32-bit -of snellere- processors. De hardware wordt beschikbaar gesteld door Dimension Plus, en het gaat hier voornamelijk om importmachines uit Engeland, Japan of de V.S., zodat de apparatuur iets afwijkt van wat hier in Nederland door b.v. Sega of Nintendo wordt uitgebracht.

NTCS/PAL

Vrijwel alle spelconsoles zijn te gebruiken op een TV en dan zowel via de RF- ingang als via een S-video-connector, composit-video (tulpsteker) of RGB ingang (SCART connector). De Japanse en Amerikaanse machines werken echter via het NTCS systeem, dus het RF-signaal of composit videosignaal is alleen te gebruiken bij een TV die ook omgeschakeld kan worden naar het NTSC systeem, en dat zijn er hier in Nederland niet zoveel. Dit is geen punt, mits je TV een SCART-ingang heeft en je deze kunt gebruiken voor het aansluiten van een spelconsole. Je werkt dan met het RGB-signaal, dat nog geen componenten bevat voor de diverse videosystemen. Dit RGB-signaal kan ook op een monitor met SCART-connector gebruikt worden, maar het geluid krijg je natuurlijk alleen als zo'n monitor ook een geluidsdeel heeft ingebouwd.
De problemen vervallen natuurlijk als het apparaat is aangepast aan ons PAL-systeem. Sommige machines werken 'full-screen', anderen met z.g. 'letterbox' formaat; afhankelijk van de gemaakte aanpassingen. De Engelse apparaten hebben dit videoprobleem niet, maar daar is het geluid anders geregeld dan bij ons, dus ook deze consoles werken niet goed als het antennesignaal (RF) wordt gebruikt en het apparaat niet is aangepast aan ons systeem.
We vermelden in de komende artikelen wat de machines kunnen weergeven en wat Dimension Plus bij de apparaten meelevert aan adaptors, kabels, etc. Let vooral op met importmachines als je deze b.v. wilt gebruiken op de camping op een wat ouder draagbaar TV-tje, dat geen RGB-ingang heeft.

MEERDERE PROCESSORS

Op MS-DOS machines hebben we enorme processorvermogens nodig om een eenvoudig spelletje, zoals we dat kennen van b.v. een 16-bit SEGA console, een beetje vlot te kunnen laten draaien. Nu de spelconsoles met 32- of 64-bit processors werken, moet de PC het af laten weten als het gaat om een combinatie van snelle aktie, snelle scrolling, goed geluid en hi-res/hi-color beelden.
De spelconsoles (maar ook computers als b.v. de Amiga) maken gebruik van meerdere processor, die vrijwel onafhankelijk van elkaar gegevens verwerken. Alle consoles hebben een 'gewone' processor voor het rekenwerk en het programma, vaak een videoprocessor (met eigen geheugen) voor het grafische deel, en een geluidsprocessor (ook vaak weer met eigen geheugen) voor het geluid. Ondanks dat de kloksnelheid van deze processors vaak niet meer dan 10 of 15 Mhz. bedraagt, presteren de 2 of 3 tezamen veel meer dan een DX/2 of Pentium met hoge kloksnelheden. Daar komt nog bij dat video en geluid op een PC niet standaard zijn en dus uit diverse insteekkaarten gehaald moeten worden. Programmeurs moeten er dus voor zorgen dat een programma voor de PC zo universeel mogelijk is, terwijl een programmeur voor b.v. een 3DO zich helemaal kan uitleven op de standaard processors en dus het uiterste uit het materiaal kan halen.



DE CONSOLES

Dimension Plus heeft o.a. de volgende consoles in z'n programma:
NEO-GEO, NEC-FX, SEGA SATURN, PLAYSTATION-X, 3DO en JAGUAR.
NEO-GEO hebben we uitgebreid belicht (Software Gids nr. 17 en daarna) en dit apparaat is inmiddels al wat verouderd (68000 processor, 16 bit) zodat we ons toeleggen op de andere systemen. De meeste consoles kunnen meer dan alleen spellen van hun eigen systeem verwerken. Veel apparaten kunnen o.a. audio-CD's, Photo-CD's en MPEG videofilms weergeven.
We beginnen in dit blad met de 3DO machine van Panasonic en hopen de andere machines in de komende nummers de revue te laten passeren.

3DO

We hebben de 3DO FZ-10 ter beschikking gekregen Dit is het laatste model en volgens Panasonic 30% sneller dan z'n voorganger.



DE TECHNIEK:
32-bit 12,5 Mhz. RISC processor, 16-bit geluidsprocessor (stereo, 44,1 Khz.), 2Mb. standaardgeheugen, 1Mb. videogeheugen, 32Kb. SRAM voor o.a. het bewaren van spelgegevens en 1Mb. ROM.
Het uitgangssignaal is volgens de NTSC-norm en kan verkregen worden via een gecombineerde RF/RGB-uitgang, een S-video uitgang en een composit-video kanaal. Maximaal kan het apparaat een resolutie weergeven van 640x480 beeldpunten en 32000 of 16 miljoen kleuren. De meeste spellen gebruiken de 320x200 resolutie met 32000 kleuren. De machine werkt met CD's en heeft hiervoor een double-speed CD-ROM drive met een 32Kb. buffer.
Het kastje is 31x24x6,8 cm en de CD moet aan de bovenzijde in het apparaat gelegd worden. Op de kast zit een aan/uit schakelaar, een aansluiting voor de joypad, een I/O poort en een uitbreidingspoort waar o.a. een MPEG-cartridge in geplaatst kan worden voor het weergeven van videofilms. Zonder



deze uitbreiding kan het apparaat 3DO CD's weergeven alsmede audio CD's, CD-G (audio + graphic CD's) en Kodak Photo CD's. Een resetknop ontbreekt, evenals een hoofdtelefoonuitgang. Een tweede joypad (joystick, muis) kan aan de 1e joypad gekoppeld worden. Het apparaat werkt op 115 volt, maar onze machine werd met een 'verhuistrafo' geleverd, die 220 volt omzet naar 115 volt.
Onze testmachine was -buiten de losse voeding- met de volgende accessoires uitgerust: 1 joypad, een SCART kabel, een spel en een Engelstalige handleiding. 'Onze' FZ-10 kan zowel Europese, Japanse als Amerikaanse 3DO spellen verwerken in full-screen-mode.
De MPEG-uitbreiding is binnenkort leverbaar en eveneens binnen afzienbare tijd verschijnt een M2-upgrade, die de machine opwaardeert naar 64-bit processorsnelheid. De rest van de hardware blijft dan uiteraard met een busbreedte van 32-bit werken.

Wat de hardware betreft valt er verder niet veel te melden. Sluit



de boel maar aan en het draait, zij het, dat dit draaien duidelijk hoorbaar is. De CD-speler produceert een enigszins knarsend geluid. Het beeld via de bijgeleverde SCART-kabel is prima, via de composit-video uitgang krijg je een zwart-wit beeld op een PAL-TV. Onze video-afvangkaart op de PC kon zowel op de stand PAL als op NTSC prima in kleur werken, dus het lijkt erop dat het signaal toch wat aangepast is.
Gebruik je het apparaat met audio-CD's, dan krijg je automatisch een menu om de CD's af te spelen, nummers te selecteren, etc. Stop je er een Photo-CD in, dan blijkt deze Panasonic aanmerkelijk meer mogelijkheden te hebben dan onze CD-I speler. De foto's kunnen in 4 stappen vergroot worden, waarbij je zelf het deel kunt kiezen dat je wilt uitvergroten. Verder kun je de foto's roteren, spiegelen, verplaatsen, verkleinen, etc.

Voor dit alles moeten we FL. 1299,= neertellen. Dit bedrag is inklusief BTW, verzendkosten en het spel FIFA International Soccer.

SOFTWARE

Op dit moment zijn ca. 40 titels leverbaar, waarvan de prijzen liggen tussen FL. 99,= en FL. 149,=. Onder deze 40 zitten een paar heel indrukwekkende spellen die we kennen van de PC. Zo zien we in de lijst ALONE IN THE DARK, DAEDALUS ENCOUNTER, FLASHBACK, JOHN MADDEN FOOTBALL, JURASSIC PARK, MEGA RACE, MICROCOSM, REBEL ASSAULT, STAR CONTROL 2, THE HORDE, THEME PARK en WING COMMANDER 3.

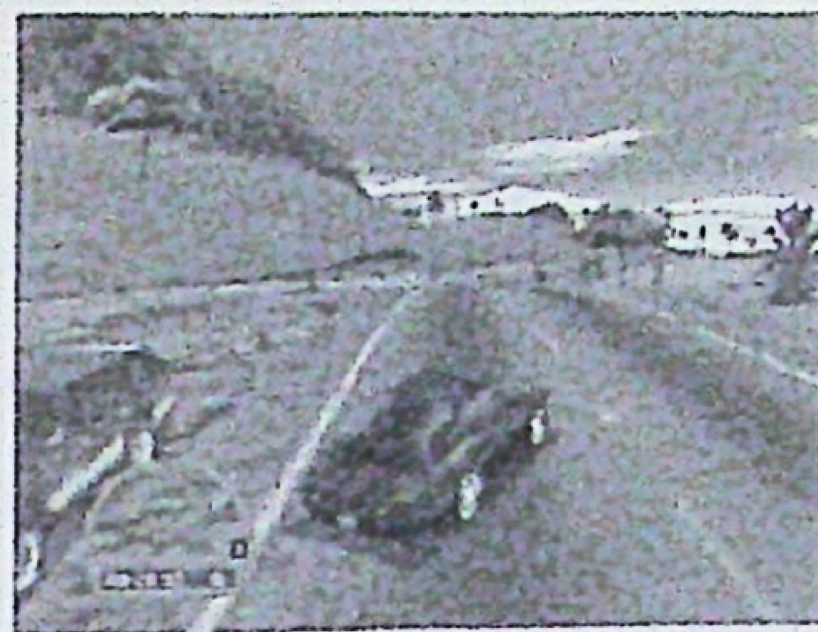


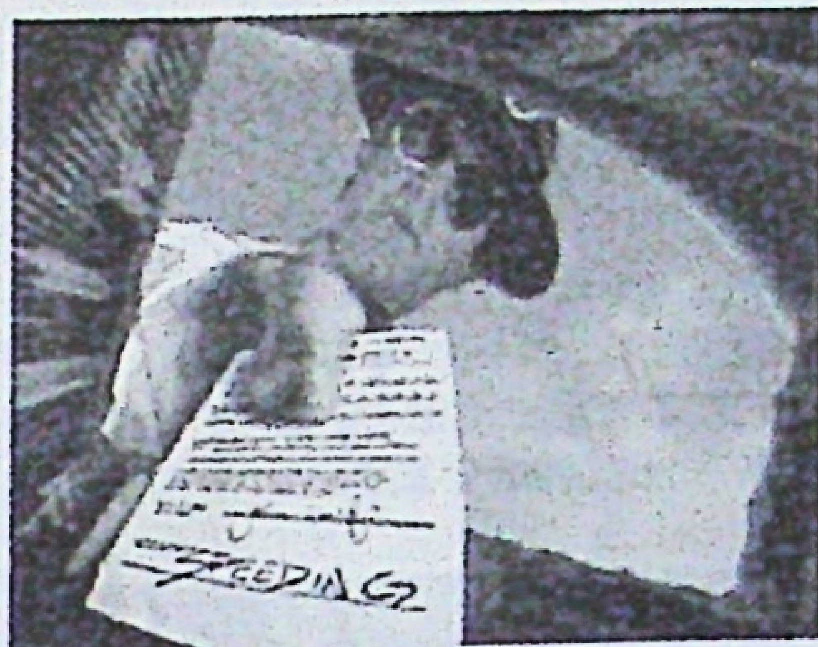
THE NEED FOR SPEED

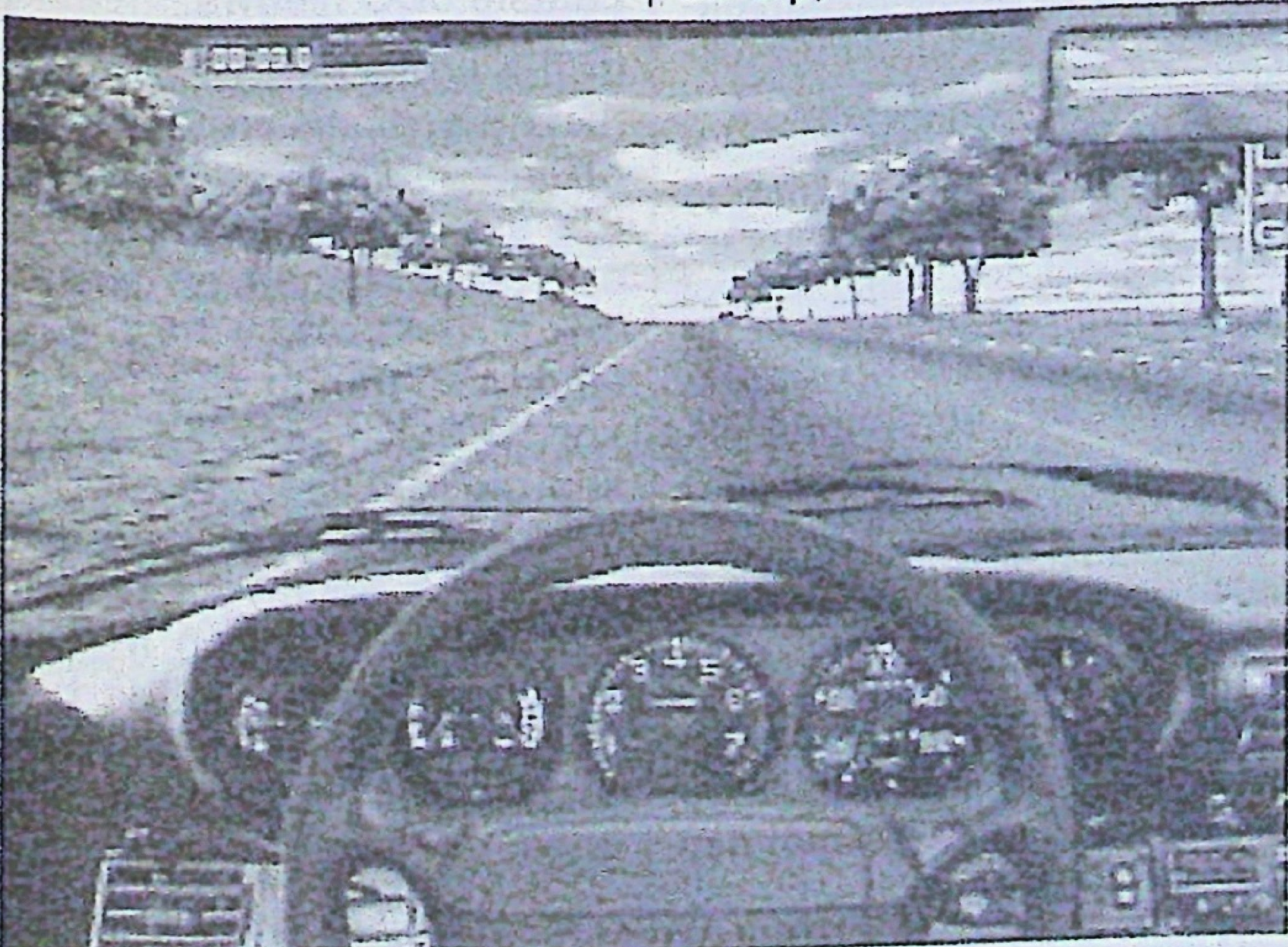
Softwarehuis: Electronic Arts.
3DO met joypad.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels, Frans, Duits.
Richtprijs: FL. 139,50



THE NEED FOR SPEED is een autoracesimulator om van te watertanden. De beelden lopen op volle videosnelheid en alleen de resolutie loopt nog iets achter bij echte filmbeelden. Een spel kun je dit produkt nauwelijks noemen, want spelelementen zijn er weinig en variatie heeft deze titel ook niet veel. Je kunt rijden tegen de klok of tegen een andere wagen, die door de computer wordt gestuurd. Er zijn 3 routes waarvan er één zonder tegenliggers is, dus meer een oefenronde. De moeilijkheidsgraad is te regelen door b.v. de versnelling zelf te bedienen, de verkeersdrukte in te stellen, ABS en Traction Control in of uit te schakelen of een andere route te kiezen. Over de banden, de schokdempers, brandstof en andere zaken die je bij dergelijke spellen tegenkomt hoef je je niet druk te maken. Echte arcade-opties, zoals het verzamelen van geld en bonussen heeft het spel helemaal niet. Het is toch voornamelijk een simulator waarmee je snelheden kunt bereiken en stunts kunt uithalen, die op de drukke Autobahn in Duitsland -ondanks vele stukken zonder snelheidsbeperking- niet meer mogelijk zijn. Ook spectaculair voor een dergelijk spel zijn de vele verschillende crashes en het optreden van wielspin bij teveel gasgeven. Stuur je in de eerste versnelling iets te scherp, dan kun je de wagen 1 of meer pirouettes laten draaien.







De besturing is zeer goed, de beelden zijn ook goed en het geluid is perfekt. Wie de juiste installatie heeft kan het geluid in Dolby-Surround- stereo laten denderen en dan hoor je de tegenliggers ook echt van voren naar achteren aan je voorbijgaan. Maar ook met gewoon surround of pseudo surround is het geluid zeer indrukwekkend, zelfs als je slechts 2 boxen gebruikt. Er kan geraced worden in verschillende wagens waaronder diverse exclusieve buitenbeentjes, maar ook 'gewone' wagens, zoals een Toyota Supra, een Porsche 911 of een Mazda RX-7 zijn in het pakket opgenomen. Kies je een wagen, dan krijg je ook het bijbehorende interieur en dito motorgeluid. Een Porsche klinkt bij dit spel echt heel anders dan b.v. een Toyota, en dat is heel leuk gedaan.

Tijdens het rijden kun je kiezen uit 'cockpit view' of 'chase view'. Is een race afgelopen, dan kun je delen, of de gehele race, nogmaals bekijken want de complete race wordt door diverse camera's opgenomen. Bekijk je deze replay, dan word je voortdurend getrakteerd op verschillende opnamestandpunten. Dan weer zie je alles vanuit de lucht, vervolgens zit je weer achter het stuur, even later kijk je op de achterkant van de wagen en regelmatig wordt overgeschakeld naar weer een andere camera, die b.v. even de prestaties van de tegenstander laat zien, of een stukje 'meerijdt' met een politiewagen die de achtervolging inzet om je een bon te geven. Dit laatste kun je voorkomen door flink door te scheuren, want de politiewagens zijn niet opgewassen tegen het materiaal waar jij in rijdt. In- en uitzoomen gebeurt ook regelmatig door de camera's, waardoor de beelden zeer levendig worden.

THE NEED FOR SPEED is een schitterende simulator waarbij je soms bijna het gevoel krijgt dat het allemaal echt is. Wie dit leuk vindt kan zich echt uitleven met deze CD. Wie spelelementen en veel afwisseling zoekt zal misschien wat snel uitgekeken zijn, want op dat gebied heeft deze titel weinig te bieden.
Heel hard en onverantwoord rijden, daar gaat het hier om.

BEELD:	8
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8



GEX

Softwarehuis: Crystal Dynamics.
3DO met joypad.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 129,50



GEX is een platformspel met als hoofdpersoon een hagedis die door jou wordt bestuurd. Het beestje kan springen, klauteren, bonussen vangen met z'n kleeftong en tegenstanders of muren wegslaan met z'n staart. Het spel is verdeeld over 5 werelden, die voor de variatie in de achtergronden zorgen en het spel steeds wat moeilijker maken.

Zoals gebruikelijk bij dergelijke spellen veel bonussen, extra levens, verborgen doorgangen, power-ups en andere bekende zaken.

De 3DO versie van dit spel loopt bijzonder soepel en is voorzien van goed geluid en grappig commentaar. De bediening is makkelijk; beeld, scrolling en geluid zijn uitstekend. De spelsituatie kun je SAVEn door tijdens je tocht foto's te maken.

Als spel gewoon aardig, maar de beelden en het geluid liggen boven het gemiddelde in dit genre. Het achtergrondverhaal is origineel en voorzien van leuke tekenfilms.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7



RETURN FIRE

Softwarehuis: Silent Software.
3DO + joypad.
Aantal spelers: 1-2.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 149,50



Op de doos staat de volgende tekst: "How do you accomplish the goal in RETURN FIRE? Demolish, Devastate, Desolate... Destroy, Destroy, Destroy. Get It?"
Hiermee is eigenlijk alles wel gezegd over dit spel. Met een tank en een helicopter moet je alle vijandelijke doelen vernietigen en de vlag van de tegenstander vinden. Lukt dit, en dat is echt niet zo moeilijk, dan pak je een jeep en haalt deze vlag op. Ronde gewonnen, een overwinningslied klinkt, je krijgt een oude z/w film te zien van troepen die na een overwinning binnengehaald worden door een uitzinnige menigte en als je het spel afbreekt krijg je een reclameboodschap van het Amerikaanse leger om dit alles bij hun in het echt te komen doen. Strategisch is er niet veel lol te beleven. Zet je tank achter een tent van het Rode Kruis -op vrijwel elke hoek van een straat te vinden- richt je kanon en schiet een vijandelijke bunker plat. Ze schieten niet terug als jij je achter zo'n gebouw verstopt. De rondes worden steeds uitgebreider en duren steeds langer, maar alleen zonder nadenken alles platwalsen ligt mij niet zo erg. In de hogere levels wordt het nog wel wat aardiger, omdat je dan ook nog je eigen gebouwen moet verdedigen met een Armoured Support Vehicle. Verder valt de beeldkwaliteit wat tegen voor een 3DO spel. De beelden zijn nogal rafelig en de scrolling is wat schokkerig. De muziek is alleen leuk als je van zware klassieke werken van Wagner, Grieg en dergelijke componisten houdt; indien mogelijk kun je deze in Dolby Surround Stereo laten aanzwellen tot een oorverdovend geweld, zodat je zeker weet dat je een produkt van Silent Software in huis hebt. De geluidseffekten zijn beperkt en niet meer dan redelijk.
Een handleiding ontbreekt in de doos, maar alle informatie over de besturing en het spel vind je in een menu op het scherm. Wil je het spel met z'n tweetjes spelen, dan gaat dit in 'split-screen-mode' maar dan zijn wel 2 joypads nodig.

```
BEELD:            7
GELUID:           7
SPELKWALITEIT:    6
DOCUMENTATIE:     8
PRIJS:            6
```



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Softwarehuis: Electronic Arts.
3DO, joypad.
Aantal spelers: 1
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels, Frans, Duits.

Dit spel wordt bij de console geleverd, dus ik heb er geen prijs van, maar ik neem aan dat het ook los verkrijgbaar is.
De recensie van de PC versie van dit voetbalspel kun je vinden in Software Gids nr. 28. Daar kun je lezen dat Rik Luiten bijzonder enthousiast is over dit spel en het dan ook zeer hoog waardeert. Welnu, hetzelfde verhaal geldt voor deze 3DO versie, want deze is vrijwel gelijk. Er zijn kleine verschillen: de voetballertjes op het scherm bewegen wat mooier dan op de PC en het geluid is beter. De PC versie werkt met toetsenbord of joystick en in de praktijk werkt het spel met de 3DO joypad wat lekkerder, want op deze joypad zitten nu eenmaal wat meer knopjes onder duimbereik en wie met zo'n apparaatje goed overweg kan, zal net iets sneller



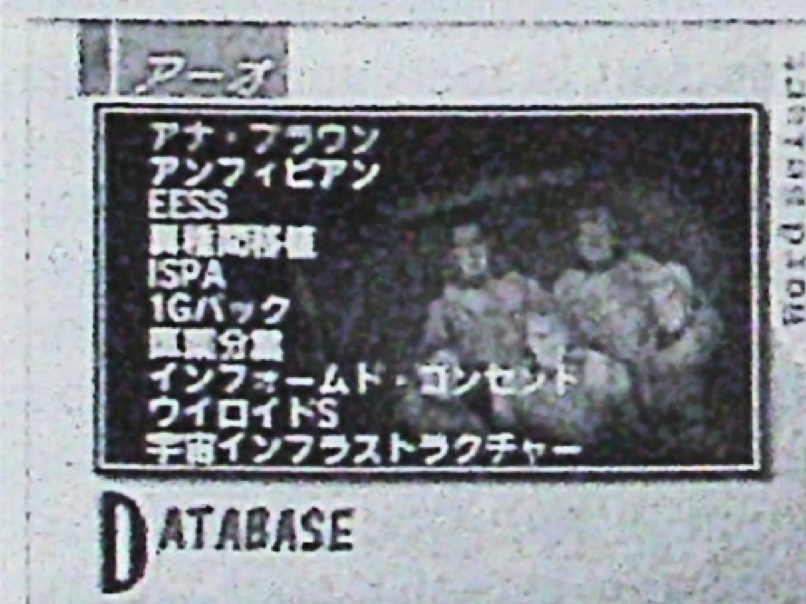
kunnen reageren.
Ook deze FIFA SOCCER is gewoon erg goed!

```
BEELD:            9
GELUID:           9
SPELKWALITEIT:    9
DOCUMENTATIE:     7
```



POLICENAUTS

Softwarehuis: Konami.
3DO, joypad, muis.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Japans.
Handleiding: Japans.
Richtprijs: FL. 149,50



Ik ben (als ex-MSX-er) wel wat gewend als het gaat om Japanse software, maar met dit grafische adventure kon ik echt niets beginnen. De CD bevat een database met alleen Japanse teksten, interviews in het Japans, een pilot van een film met Japans commentaar, "The making of" maar dan in het Japans en het spel, dat ook helemaal bol staat van deze taal; zowel in geschreven als gesproken teksten. Een telefoontje naar de importeur gaf de oplossing van de aanwezigheid van dit pakket: het was erbij gedaan om aan te tonen dat ook Japanse software voor de 3DO in full-screen-mode draait op de door hun geleverde machines. Goed, dat weten we dus en daar laten we het bij, want verder was er aan dit produkt weinig lol te beleven.

KONKLUSIE

De 3DO console van Panasonic presteert gewoon erg goed en dat is precies wat je mag verwachten van een 32-bit systeem. Het is allemaal beter dan op een 16- bitter en op een PC. De beelden zijn voornamelijk fraaier vanwege de hoge scrollsnelheid en de vele kleuren. De geluiden zijn perfekt, zeker als de software in surround-stereo is uitgevoerd.

Nog mooier kan alleen met een MPEG- uitbreiding en in een hogere resolutie. Of een 64-bitter dat kan (zonder MPEG) hopen we binnenkort te beleven. Uitschieters vond ik GEX en THE NEED FOR SPEED.

Ook indrukwekkend is de prijs; voor een spelconsole toch een flink bedrag. De prijs wordt echter aantrekkelijk als je het apparaat ook gaat gebruiken voor naslagwerken, Photo-CD, e.d. en met de MPEG-uitbreiding voor speelfilms, want het is toch meer een multimediamachine dan een spelconsole.

Het software-aanbod is nog niet groot, maar wel gevarieerd. Op spelgebied is nu al in diverse genres wat leverbaar.

Tot de volgende keer. Ik ga nog even op de snelweg tekeer voordat ik het apparaat weer moet terugsturen; eens kijken hoe ik het eraf breng in een Porsche 911.

Alfred.

Hardware en software beschikbaar gesteld door Dimension Plus.

Laatste 3DO nieuws:

in juli komt een Europese 3DO machine van Goldstar op de markt. Deze gaat FL. 999,= kosten. Japanse en Amerikaanse software wordt op dit apparaat in z.g. letterbox formaat weergegeven. Dit effekt is te vergelijken met dat van een breedbeeld uitzending op een gewone TV: boven en onder verschijnen balken in het beeld. Rond eind juli is het aantal softwaretitels voor 3DO uitgebreid tot ca. 75 stuks.



MERLIN'S APPRENTICE

Softwarehuis: FunHouse.
CD-I.
Afstandsbediening, Touchpad, Trackball.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95

MERLIN'S APPRENTICE is voornamelijk een puzzelspel met daaromheen een aardig verhaaltje met animaties. Je bent de zoveelste leerling-tovenaar en de grootmeester Merlin zal je belonen, wanneer blijkt dan je goed genoeg bent om voor magische kennis in aanmerking te komen. Je moet je bewijzen door het oplossen van allerlei puzzels en enkele aktiespellen. Elke goed opgeloste ronde van 6 à 8 spellen wordt afgerond met animaties, waarna je verder mag naar een volgende ronde.

Het spel heeft plaats voor 12 spelsituaties, die in het geheugen van de CD-I speler bewaard worden. Willen meerdere spelers het spel spelen, dan hoeven ze dus niet elkaars spel af te breken.
De schijf bevat 8 spellen in diverse varianten: 3 woordpuzzels, 3 geheugenpuzzels met geluiden, 6 behendigheidsspellen, 4 schuifpuzzels, 3 draaipuzzels, 2 metamorfose-puzzels, 4 legpuzzels en 3 combinatiepuzzels.
Het spel heeft 3 moeilijkheidsgraden, dus alle 28 spellen kunnen meerdere keren gespeeld worden. Je krijgt in de hogere levels dezelfde puzzels en spelletjes, maar dan lastiger. De schuifpuzzels bestaan dan uit meer stukken, de woordpuzzels zijn lastiger, de behendigheidsspellen moeten sneller opgelost worden, etc.

Op de doos staat dat het spel geschikt is voor 12 jaar en ouder en daarbij komt ook nog dat het geheel in de Engelse taal is uitgevoerd, dus voor kinderen is deze CD-I niet geschikt. Voor de meeste spellen heb je geen Engels nodig, maar de woordpuzzels zijn echt niet te doen als je kennis van de Engelse taal beperkt is en voor het achtergrondverhaal moet je deze taal ook goed kunnen begrijpen.











Per ronde krijg je spellen in elk genre en je moet ze allemaal oplossen. Er is wat hulp, maar er is geen mogelijkheid om een spel dat je niet ligt, of een puzzel die je niet kunt oplossen, over te slaan. Lastig b.v. voor diegenen die, net als ik, altijd moeite hebben met schuifpuzzels. Schuif, schuif, mopper, mopper, ging het dus op de redaktie totdat.... "hé, opgelost!" Vraag me niet hoe, maar een paar van die dingen heb ik bij elkaar kunnen schuiven. De rest van de puzzels en andere spellen valt mee, maar dat kan voor een ander natuurlijk net andersom zijn. Het mengen van drankjes kan b.v. ook heel lastig zijn en de woordspelletjes zijn pittig, maar doordat bij deze laatste puzzels goed geplaatste klinkers niet meer van hun plaats kunnen is het uiteindelijk best te doen. De behendigheidsspellen zijn lastig met de afstandsbediening, maar een makkie met een joypad of trackball.

KONKLUSIE

Al met al is dit een heel aardige CD, die het goed zal doen tijdens een verregende zondag. Wie goed is in dit soort puzzeltjes zal dan ook niet veel langer dan zo'n natte dag nodig hebben om alle spellen op te lossen, en dan nog op meerdere niveaus. Het spel huren is dan ook waarschijnlijk de beste manier om er kennis mee te maken, want honderd gulden voor een middagje puzzelen is toch wel prijzig.
Het achtergrondverhaal is leuk en voorzien van animaties, de spellen worden gepresenteerd met enkele geluidjes en soms ook wat animaties als er weer een setje is voltooid. De documentatie is mooi, want deze is in full-color uitgevoerd.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door MVSP.



5ft. 10 PAK
Special Edition.

Softwarehuis: Sirius.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 3.1+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster PRO en compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 79,=

Deze pakketten zijn enorm populair. Het is ook niet niks: 10 CD's met vaak goede programma's voor nog geen 8 tientjes. In deze serie zijn al 3 delen verschenen (waaronder een 5ft.6 PAK voor kinderen) en deze editie heet 'Special Edition'. Dit pakket bevat een bonte verzameling aan software, met wat minder spelsoftware dan we gewend zijn in deze reeks. Ik noem ze even op:
BEYOND PLANET EARTH. Informatie over ons zonnestelsel met materiaal van The Discovery Channel. Tekst, foto's en video's.
WHO SHOT JOHNNY ROCK. Schietfilm uit de serie van American Laser Games. Zie recensie in Software Gids nr. 26.
1994 SPORTS ILLUSTRATED ALMANAC. Naslagwerk.
HELL CAB. Zie Gids nr. 23 voor deze reis door de tijd met een taxi in een grafisch adventure.
PRINT MASTER GOLD. Grafisch pakket. Opmaak van teksten, kaarten, 'banners' e.d., incl. fonts.
PHOTO MORPH & CONVERSION ARTIST. Manipuleren met foto's.
MICROSOFT MULTIMEDIA MOZART. Mozart naslagwerk.
NATIONAL PARKS of AMERICA. Database met films en foto's.
SING-ALONG KIDS V.2. Amerikaanse liedjes voor kleine kinderen.
CORRIDOR 7. DOOM-kloon. Zie Software Gids nr. 29.

Zoals al gezegd: weinig spellen. Wel veel fraai materiaal en dit keer zeer gevarieerd.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



Photo-Realistic Scenery of Las Vegas and Surrounding Area

LAS VEGAS
Dit is weer een scenery CD-ROM voor Microsoft Flightsimulator versie 5.0. Deze uitbreiding is al aangepast voor de laatste versie (5.1) van deze simulator en in de doos vinden we nog een speciale aanbieding om MFS 5.0 op te waarderen naar versie 5.1.
Prijs: FL. 98,=

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS
Ook dit is een scenario CD-ROM en deze bevat extra levels voor het programma MAGIC CARPET, waarvan je de recensie kunt lezen in Software gids nr. 30. Een must voor de spelers van dit spel. De makers stellen je niet teleur, want ze gaan ervan uit dat je het spel inmiddels goed kent en klaar bent voor extra lastige klussen.
Richtprijs: FL. 59,95

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

POWER GAME 3
Softwarehuis: Activision.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 79,95

Deze CD-ROM bevat 3 spellen: SUPER TETRIS. Wie kent het spel met de vallende blokken



niet? Kijk dan even in Gids nr. 12 voor de recensie van dit wereldberoemde spel. Na al die jaren nog steeds goed en nu lekker goedkoop. Ook geschikt voor 2 spelers.
SPECTRE. Ook een oude versie. Zie Software Gids nr. 20 voor het verslag van dit 3-D schietspel, dat ook geschikt is voor 2 of meer spelers via (nul)modem of netwerk.
F-15 STRIKE EAGLE 3. In Gids nr. 18 kun je lezen dat dit een goede flightsimulator is. Ook hier is het weer mogelijk om met z'n tweetjes te spelen.

Het is allemaal wat oud, maar daar staat tegenover dat alles al goed werkt op een 80386 machine en dat de prijs heel gunstig is. Het pakket bevat uitgebreide documentatie.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

TRANSPORT TYCOON
Voor dit spel van MicroProse (zie recensie in Software gids nr. 29) is deze scenario disk uitgebracht. Op de diskette staat software om het spel uit te breiden met extra werelden, een alternatieve grafische set en een uitbreiding om het spel met 2 personen via modem te spelen.
Richtprijs: FL. 69,=

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

ACES of the DEEP EXPANSION DISK
Zowaar nog een uitbreiding op diskette; ze beginnen op te vallen tussen het CD- ROM geweld.
Deze 'expansion disk' bevat uitbreidingen voor de uitstekende duikbootsimulator ACES OF THE DEEP, waarvan je de recensie kunt lezen in Software Gids nr. 29. Met deze aanvulling kun je het spel uitbreiden met de XXI Electro-boat onderzeeër, een extra campaign rond Gibraltar, nieuwe torpedo's, een historische missie en nieuwe



geluidseffekten. Deze EXPANSION werkt zowel met de CD-ROM versie als met de diskette-versie van het spel.
Richtprijs: FL. 69,=

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



CHAOS CONTROL
Softwarehuis: Infogrames.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 99,=

Vlak voor het ter perse gaan van dit blad kregen we nog de PC-versie van CHAOS CONTROL binnen. Het verslag kun je lezen op pagina 42 van dit blad.

Deze PC- versie loopt ongelooflijk mooi op de PC, en dat zonder MPEG kaart en in fullscreen- mode. Voor soepele scrolling is een double-speed CD-ROM drive noodzakelijk, maar op een single-speed gaat het ook wel, zeker als je ruimte hebt voor een flinke cache. De besturing van de 'cross-hair' is iets beter dan op de CD-I.

De handleiding is in 4 talen uitgevoerd: Engels, Nederlands, Italiaans en Spaans. Spraak en schermteksten zijn in het Engels.

Beschikbaar gesteld door MVSP.

D+S Software HET adres voor al Uw PC-software bijv.

OP=OP: Let op deze aanbiedingen zijn slechts beperkt leverbaar.

Comanche	59
Heirs to the Throne CD	29
International Championship	39
Interplay's 10 Year Anth. CD	59
Jurrasic Park	49
Kingmaker	59
MS Encharta '95 CD	169
Megafortress Compleet CD	49
Microcosm Limited Edition CD	89
Perfect General CD	39
Stunt Island	79
Tornado+Desert Storm 3½ of CD	119
Triple Action I CD	39
Triple Action II CD	39
Triple Action III CD	39
Triple Action IV CD	39
Who Killed Sam Ruppert CD-OEM	39

DIVERSEN:

AD&D Triple Pack 3½ of CD	69
AD&D Collection CD	**108**
5 Ft 10 Pack Deel 1 10 CD's	79
5 Ft 10 Pack Deel 2 10 CD's	79
5 Ft 10 Pack Deel 3 10 CD's	**79**
7th Guest CD-OEM	49
10 Great Titus Games CD	79
1830 Railroad & Robbers CD	**98**
1942: Pacific Air War	119
1942: Pacific Air War Gold CD	119
Acces Classic Collection	69
Aces over Europe	119
Aces o/t Deep CD	98
Aces o/t Deep Missions	**69**
Aces of the Pacific	108
Aces o/t Pacific + 1946 CD-OEM	59
Action CD	89
Aegis CD	149
Air Combat Classics(LucasArts)	119
Al Qadim 3½" of CD	98
Alien Legacy	98
Alone i/t Dark III CD	129
Ambush at Sorinor	108
Apache Longbow CD	**???**
Armored Fist CD	98
Artic Baron CD	98
Ashes of Empire	39
Award Winners	89
Award Wargames 3½" of CD	119
Bad Blood	89
Battle Bugs	89
Battle Chess	39
Battle Chess II	79
Battle Isle II	108
Battle Isle II CD	89
Battle Isle II Scenario CD	69
Beneath a Steel Sky CD	98
Betrayal at Krondor	119
Betrayal at Krondor CD	89
Bio Forge CD	129
Blackthorne 3½ of CD	98
Bloodnet CD	98
Breach III	**???**
Bridge Champ. with O. Sharif CD	98
C.H.A.O.S. Continium CD-OEM	39
C.I.T.Y. 2000 CD	98
Cannon Fodder	69
Cannon Fodder II	98
Carriers at War II	129
CAW Construction Kit	98
Carrier Strike	108
Chessmaster 3000 CD OEM	59
Chessmaster 4000 Turbo Windows	98
Civil War 1861-1864 CD	**???**
Colonization CD	98
Combat Classics	98
Command & Conquer CD	**???**
Commander Blood CD-oem	**59**
Companions of Xanth	108
Conquered Kingdoms	108
Conq. Kingd. datadisk	79
Conquest of Japan	98
Conspiracy CD	119
Creature Shock	129
Critical Path CD	129
Critical Path CD-oem	**49**
Cyberia CD	98
CyberRace 3½" of CD	79
D-Generation	89
Deadelous Encounter CD	**119**
Daemonsgate CD	98
Dark Forces CD NL handleiding	79
Dark Forces CD UK	119
Dark Legions CD	98
Dark Legions CD-OEM	59
Dark Sun 3½" of CD	108
Dark Sun I CD-oem	59
Dark Sun II 3½" of CD	108
Dark Sun II CD-OEM	59
Dawn Patrol	119
Day o/t Tentacle	98
Day o/t Tentacle CD	89
Day o/t Tentacle CD-OEM	69
Death Gate CD	98
Delphine Classic Collection	89
Descent CD	98
Destination Mars CD	39
Disciples of Steel	108
Discworld NL Handleiding CD	**98**
Dog Fight	79
Dog Fight CD	49
Doom 40 Levels	39
Doom Utility Disk CD	69
Doom II CD	129
Dracula Unleashed CD-OEM	69
Dragon Lore CD	98
Dreadnoughts	108
Dreamweb CD	98
Dungeon Hack	89
Dungeon Master II	**???**
Dynamix Bundle	129
East Front	108
Ecstatica CD	119
Empire Soccer '94	98
Elder Scrolls: Daggerfall CD	**???**
Entombed CD	108
Escape from Hell	39
Excellent Games	119
Eye o/t Beholder III	98
F-15 Strike Eagle II	59
F-19 Stealth Fighter	59
Falcon Gold CD	98
Fields of Glory 3½ of CD	**49**
Flight Unlimited CD	**???**
Flightsim Toolkit CD	129
Freddy Pharkas	79
Front Lines CD	98
Frontier: First Encounters CD	**98**
Full Trottle CD UK	**119**
Full Trottle CD NL Handleiding	**79**
Gabriel Knight	108
Gabriel Knight CD-OEM	69
Game Pack III	108
Gateway II CD	108
Gemfire	98
Genghis Khan II	**???**
Gettysburg CD Windows	149
Gods of Thunder CD	49
Golden 7 CD	129
Gr. Naval Battles	39
Super Ships i/t Atlantic	49
Gr. Naval Battles II CD	108
Gr. Naval Battles II CD-oem	**59**
Gr. Naval Battles III CD	**119**
The Greatest	108
Hammer o/t Gods CD	119
Hannibal	79
Harpoon CD	49
Harpoon II	98
Battleset II: Westpac	**69**
Battleset III: Cold War	**69**
Hearts of China	**49**
Heimdall II	108
Heimdall I+II CD	69
Heirs to the Throne	98
Hexx	98
The Horde CD	98
Humans	89
Hyperspeed	59

tel. 01830-48787 fax 01830-48055 Postbus 504 4200AM Gorinchem

Bestelformulier

Naam : ....

Adres : ....

Postcode en Plaats: ....

Telefoon: ....

Wenst te bestellen:

.... 3,5"/5,25"/CD

.... 3,5"/5,25"/CD

Mijn computer-configuratie is: 80 / MHz ......mb RAM Intern geheugen

HD:......Mb FDD: 3,5"/HD 5,25"/HD CD VGA/SVGA

Stuur deze bon op naar: **D+S Software, Antwoordnr. 250, 4200VB Gorinchem**, een postzegel is niet nodig. Of fax hem naar: D+S Software 01830 - 33090. Uw bestelling wordt bij binnenkomst verwerkt en via de PTT (**24-uurs verzending**) en goed verpakt, bij U thuis afgeleverd. Bestellen via een overschrijving kan ook, wel volledig invullen. Giro 3453075 of ABN-AMRO 50.98.17.815.

D+S Software HET adres voor al Uw PC-software bijv.

Titel	Prijs
Indiana Jones IV CD-OEM	69
Indy Car Racing	79
7 Track Pack USA	69
Indy Car Racing CD-OEM	59
Inferno CD	98
Interactive Game Madness CD	89
Iron Cross Enhanced CD	**98**
Iron Helix CD	108
Ishar III	98
Ishar III CD	**69**
Jagged Alliance (Sir-Tech) CD	129
Jetfighter II Adv. Missions	69
Jutland CD-OEM	59
KA-50 Hokum	89
Kick Off III	89
King's Quest VI CD-OEM	69
King's Quest VII CD	79
Knights of Xentar CD + >18jr Upgrade	98
Krynn Collection AD&D	79
Kyrandia III CD	98
Larry I CD	39
Larry III	45
Larry VI	108
Larry VI CD-oem	**49**
Larry Collection CD	79
Lawnmower Man CD	129
Lawnmower Man CD-OEM	59
Leather Goddesses of Phobos 2	139
Legacy	89
Legend of Valour CD	**39**
Lemmings + No More Lemming	108
Lemmings II	108
All New World of Lemmings CD	108
Links 386 Pro + the Belfry CD	98
BigHorn Championship	59
Prairie Dunes Course CD	59
Devil's Iland Fantasy CD	**59**
Lode Runner CD	98
Lord of Midnight CD	**???**
Lost Admiral II CD	**???**
Lost Eden CD	98
Lost Treasures of Infocom II	89
Lunar Command	69
Mad Dog McCree II CD	119
Mad Dog McCree II CD-OEM	69
Maelstrom	108
Magic Carpet CD	129
Hidden Worlds CD	**59**
Mantis	59
Master of Orion + patch	108
Merchant Prince	98
Microcosm CD-OEM	49
Mig-29 Fulcrum	89
Mig-29 Super Fulcrum	129
Mortal Kombat II CD	98
N.B.A. '95 Live CD	**129**
Nascar Racing CD	98
Nascar Track Pack USA	**???**
Novastorm CD	119
On the Ball Legue Edition CD	**98**
Operation Crusader	119
Operation Europe CD	**98**
The Orion Conspiracy CD	**98**
Outpost CD	89
Overlord	98
Pacific Strike	119
PS: Speech	59
Panzer General 3½"	119
Panzer General CD-OEM	49
Patriot CD	49
Perfect General II CD	**108**
Phantasy Bonus Edition	59
Pictionary	39
Pizza Tycoon CD	**98**
Police Quest III CD	**39**
Police Quest IV CD	98

Titel	Prijs
Police Quest IV CD-OEM	49
Populous II / Powermonger CD	49
Premier Manager III	89
Premier Manager III CD	79
Prince of Persia	49
The Prophecy	89
Prophecy o/t Shadow	108
Protostar CD	98
Psycho Pinball CD	**79**
Pure Wargame QQP CD	89
Quantum Gate CD	129
Quest for Glory II	49
Rampart	98
Ravenloft: Stone Prophet CD	**98**
Realms CD	98
Realms II: Star Trail 3½ of CD	129
Rebel Assault CD-OEM	69
Red Crystal	108
Return to Zork 3½" of CD	108
Return to Zork CD-OEM	79
Rex Nebular	89
Rise o/t Robots CD	108
Rise o/t Triad 3½"	**89**
Rise o/t Triad CD	**98**
Romance o/t Three Kingdoms III	**???**
Sci-Fi Powerhits	89
Sam & Max	108
Sam & Max CD-oem	**59**
Seawolf SSN-21 Classic CD	49
Shadow o/t Comet	119
Shadow Caster	119
ShadowCaster Classic CD	49
Shadow Lands	89
Shadow of Cairn CD	108
Shadow Sorcerer	89
Sim City CD	129
Sim City 2000	79
Sim City 2000 + Gr. Dis. CD	**89**
SimCity 2000 Great Disasters	39
SimCity 2000 Urban Renual	49
Sim City 2000 CD-OEM	69
Sim City 2000 deLuxe CD	159
Sim Classics	98
Slipstream 5000 CD	**98**
Space Pirates CD	108
Space Quest 1 CD	39
Space Quest IV	**49**
Space Quest VI	**???**
Spectre VR 3½" of CD	108
Spellcasting Party Pack CD	108
Star Trek: Next Generation CD	**???**
Strike Comm: Tact. Operations	69
Strike Comm + Privateer CD	129
SubWar 2050	98
SubWar Missions	59
SuperHeroLegue of Hoboken	108
Superkarts CD	**98**
Super Streetfighter II Turbo CD	**98**
Syndicate	119
Syndicate Plus Classic CD	49
System Shock	119
System Shock CD	139
T.F.X. 3½" + patch	119
T.F.X. CD + patch	89
Temptation CD	**108**
Theird Reich	**???**
Theme Park 3½" of CD	108
Top Ten Pack CD	108
Transport Tycoon CD	98
Tr. Tycoon World Editor	69
U.F.O.	98
U.S. Navy Fighters CD	129
U.S. Navy Strike	**???**
U.S.S. Ticonderoga CD	119
Ultima VII dl. 2	119
Ultima VIII	129
Ultima 8: Speech Pack	59

Titel	Prijs
Ultima VIII CD + Speech	169
Ultimate Domain CD-OEM	49
Ultimate Game Collection CD	79
Ultimate Soccer Manager	**89**
Under a Killing Moon CD	119
Underworld 1+2 CD	129
Unnecessary Roughness	108
Virtual Pool CD	**119**
Virtual Valery II CD	**???**
Voyeur CD	98
War in the Gulf	89
Warcraft: Orcs & Humans 3½ofCD	98
Warlords II deLuxe CD	**???**
Wing Commander Acadamy	98
Wing Commander + Ultima 6 CD	98
Wing Commander II	108
WC II: Spec. Operation 1+2	79
Wing Commander III CD	139
Wings of Glory CD	119
Wizardry 5+6+7	119
Woodruff CD	**79**
Wrath o/t Demon	89
X-Com: Terror f/t Deep CD	98

MAC:

Titel	Prijs
7th Guest CD-OEM	79
Daedelous Encounter CD	**119**
Gadget CD	139
Master of Orion CD	98
Operation Crusader	139
Rebel Assault CD	129
Sim City 2000	119
Super Wing Commander CD	**129**
Syndicate	119
World of Xeen CD	**129**

FLIGHTSIMULATOR 5:

Titel	Prijs
MS Flightsim 5.1 3½" 75 CD	**89**
Real Weater Pilot	79
Scenery Europe 1 3½ of CD	89
Scenery Las Vegas 3½ of CD	**98**
Scenery Washington	119
Scenery New York, Paris, Japan, Carabean	à 49

Diverse Sceneries en Utilities voor MS Flightsim 4 en ATP

DIVERSE HARDWARE:

Titel	Prijs
Cyberman	219
GameMaster deLuxe	239
Gravis Analog Pro	98
Gravis Phoenix Flight + WCS	299
16-Bit Record. Option for GUS	239
Gravis Max	499
Logitech Wingman	98
Logitech Wingman Extreme	119
MS-muis 2.0A zonder software	89
Thrustmaster ACM Game-Card	89
Thrustmaster F-16 FCLS	379
Thrustmaster F-16 TQS	**???**
Thrustmaster Formula T1	369
Thrustmaster Rudders	339
Thrustmaster WCS II	289

DIVERSE BOEKEN:

Titel	Prijs
Harpoon II Strategy Guide	39
Hintboek Star Trail	39
Outpost Strategy Guide	49
PC Games Bible	39
Panzer General Guide	**35**
Populous 1&2 Guide	39
Sim City 2000 Guide	49
Under a Killing Moon Strategies	39

LET OP !!! De verzendkosten bedragen Fl 10,- per verzending. Verzending via PTT (24-uurs service) en levering geschied uit voorraad. Prijzen zijn incl. BTW en onder voorbehoud. Een acceptgiro wordt met het bestelde meegestuurd.

DISCWORLD - DE OPLOSSING

ACT I

UNSEEN UNIVERSITY: Rincewind's Room: Open wardrobe, pak pouch, open door.
Arch Chancellor's Room: Praat met Arch Chancellor.
Closet: Pak broom.
Rincewind's Room: Gebruik broom op Luggage.
Library: Geef banana aan librarian en je krijgt een boek. (Als er geen banaan in Luggage zit, kun je er altijd een halen in de keuken).
Arch Chancellor's Room: Geef book aan Arch Chancellor. Let op! Je krijgt je eerste opdracht.
Dining Room: Dubbelklik broom op staff van Windle Poons.
Lily Pond (buiten): Praat met apprentice wizard. Pak frog. Open University Door.

SQUARE: Praat met Old Timers. Ga binnen bij "Door". Praat met Troll. Ga naar buiten en weer naar binnen. Pak butterfly net en praat met milkmaid. Ga naar buiten, pak tomato van stall, loop helemaal naar rechts en gooi de tomaat naar de tax collector. Pak nog een tomaat (animatie) en pak worm van de grond. Praat met Urchin en je leert de pickpocket skill. Praat met Amazon Warrior.

PALACE: Luister naar de guards en praat dan met de linker guard. Ga paleis binnen, loop naar rechts, ga deur met ster in en pak de mirror.

STREET: Ga barbershop in. Kijk naar hair roller, praat met de vrouw en dan met de barber. Gebruik "pickpocket" op zijn zak, als hij aan het melkmeisje denkt. Je hebt nu de hair roller. Ga naar buiten.
Loop naar links en pak bij de Fishmonger het Octopus picture.
Helemaal links in de Toyshop pak je de string van de counter. De donkey doll kun je ook pakken, maar je hebt er niks aan.

LIVERY STABLE: Pak corn uit sack.

ALLEY: Na animatie helemaal naar rechts gaan. Als je op de oplichtende tegel komt, nogmaals rechts klikken. Ga binnen bij de alchemist. Stop corn in flask. Kijk naar de box en druk op de cable release. Druk op imp. Ga naar buiten en gebruik de string op de worm en dan de worm op hole. Stop Imp in Luggage en stop de mirror in de inventory van Rincewind. Loop naar links en ga op de tegel staan. Ga naar tower. Hang mirror aan tip van flagpole en dubbelklik op de mirror (als Death weg is). Na een animatie heb je de Dragon Breath.
Naar beneden en naar links. Pak de ladder en ga door window boven je.

BROKEN DRUM: Praat met de barman. Pak tankard. Kijk naar drinks. Praat weer met barman. Pak glass en matches. Praat met scared guy.

UNSEEN UNIVERSITY: Volg path. Pak bag of fertilizer. Stop butterfly net in Rincewind's inventory. Gebruik ladder op window. Vang pancake met butterfly net.
Closet: Steek shape aan met matches. Pak packet (=starch).
Kitchen: Pak frying pan en eventueel nog een banaantje.
Arch Chancellor's Room: Geef aan Arch Chancellor: dragon breath, hair roller, frying pan, staff en imp. Na de animatie zoek je de plattegrond van Ankh Morpork af met de dragon detector. Linksonder is er nu een barn met goud en een DRAAK!!!!!

ACT II

BARN: Pak screwdriver.
INN: Haal sheet van bed.
UNSEEN UNIVERSITY: Kijk in de library naar de golden banana in het oor van de sleazy guy. Praat nu met hem en geef hem al je goud in ruil voor de banaan. Geef de golden banana aan de mon.... (oops!) librarian. "Praat" met hem. Ga door L-space naar het verleden.
Wacht in de library totdat de dief komt om het boek te stelen. Open bookshelf en volg de dief naar de hide-out. Draai de linker drainpipe en gebruik het glas op de rechter drainpipe.
PARK: Gebruik de frog op drunk en vang de butterfly met het net.
STREET: Ga alley in en lees de graffiti op de deur van het toilet. Ga naar links naar de Corner en pak de pot. Activeer de vlinder op de lamp.
INN: Ga naar binnen en trek Rincewind het laken aan. Dubbelklik op de jewelry box. Ga naar buiten.
DRUM: Kijk naar het kattenschilderij en draai het glas van de little guy om. Gebruik de ladder op de shingle. Ga door hole en L-space terug naar het heden.

DINING ROOM: Sla met de drumstick op de gong. Haal corn flour uit de keuken en pak buiten de bag of prunes. Volg path en pak de garbage can.
BROKEN DRUM: Praat opnieuw met de scared guy.
STREET: "Koop" hogfather doll bij de toyshop. Haal de robe van de waslijn in de alley bij de fishmonger. Praat nog een keer met de barber (nu dentist).
Ga weer door L-space. In de Inn herhaal je het ritueel met het juwelenkistje en je bent nu in het bezit van de gate pass. Terug naar het heden.

CITY GATE: Praat met de guards. Kijk naar crate. Pak keg en firecrackers. Ga door City Gate.
PASS: Loop naar boven. Pak egg en feather.
DARKWOOD: Loop naar rechts. Vul in huisje de pot met custard uit de cauldron.
EDGE OF WORLD: Pak lamp. Schud de coconut tree en pak de kokosnoot met je netje. Maak de noot open met de screwdriver. Ga nu terug naar Ankh-Morpork en opnieuw door L-space. Wacht in de library totdat de dief komt en ga snel naar de hide-out, voordat hij arriveert. Gebruik het glas weer op de drainpipe om achter het password te komen en trek de robe aan. Nu weet je wie er tot de Brotherhood behoren...........
Ga via L-space terug naar het heden.

STREET: Gebruik bij de fishmonger de string op de octopus en steek deze bij je. Ga naar het toilet en stop de custard en de octopus in de can. Klik de prunes op de caviar en wacht tot de visboer op de doos zit. Nu kun je zijn belt pakken. **SQUARE:** Ga deur binnen en praat met de Troll. Na je sessie heb je 2 inkblots. Ga weer naar binnen en praat met het meisje, dat je een note geeft. Koop buiten een donut van Dibbler en loop de steeg achter hem in. Wacht op de dunnyman en geef hem de donut. Praat nog even met Starfish over de "handshake".
STREET: Praat met de barber (dentist) en geef hem de note. Gebruik de apparatuur en je hebt de tooth.
ALLEY: Stop boven de hogfather doll in de chimney. Ga binnen bij de alchemist en klik de keg op de fireplace. Bevestig hieraan de string. Steek buiten de fuse (in drainpipe) aan met matches. Je hebt de brush.
WOODS: Ga door city gate en vul in de Woods de pot met water uit de wishing well (klik op crank, klik pot op bucket). Schroef de crank los met je screwdriver.
INN: Gebruik de soap in de badkamer op de pot met water en neem het bubble bath mee.
PALACE: Klik met inkblot op de guards. Praat binnen met de peasant. Gooi garbage can leeg over fool. Klik in de badkamer met het bubble bath op de badkuip. Pak de fool's cap.

Ga via L-space terug naar het verleden.
SHADES: Praat met de dames bij het cathouse. Geef Sally cornflour, egg en coconut milk. Je krijgt gele bloomers. Terug naar het heden.

SQUARE: Geef gele bloomers aan Starfish en leer de "handshake" skill. Gebruik de padded bra op de ladder.
SHADES (overdag): Praat met mason en doe de handshake met hem. Je krijgt dan zijn trowel. Ga nu helemaal naar rechts naar de hovel en gebruik de muffled ladder om binnen te komen. Kietel de dief met de feather en je kunt zijn skeleton key pakken.
BARN: Geef key, trowel, fool's cap, brush, tooth en belt aan de draak.
SQUARE: Koop carpet van witch en pik (snel) haar custard book van de stal als ze op een kus wacht.
LIBRARY: Weer door L-space. Pak het Dragon boek voordat de dief komt en klik dit op het custard boek in Luggage om de kaften te verwisselen. Zet het rode boek terug in de empty space en kijk wat er gebeurt als de Brotherhood de draak wil oproepen.......

ACT III

CITY GATE: Luister naar guards.
UNSEEN UNIVERSITY: Pak magic book uit library en spatula uit keuken. Praat met Lecturer of Recent Runes in de dining room. Pak hat uit Arch Chancellor's Room en bekijk deze.
HIDE-OUT: Klik op knocker en neem custard tart in ontvangst.
SHADES: Klik in de hovel op de bag en pak knife. Praat met linker dame bij het cathouse. Schraap de mural van de muur met de spatula.
STREET: Pak little book en scissors uit de barbershop.
SQUARE: Praat met Old Timers. Ga door deur en praat met Troll. Ga weer naar binnen en praat met girl. Geef appointment book voor een "Ottograph". (animatie). Koop buiten een bag of leeches van Dibbler. Snij in het steegje de rubber belt los met het mes. Pak een ei van stall bij Dibbler en de snake van de grond. Gebruik starch en dan fertiliser op snake. Praat met Amazon Warrior.
BROKEN DRUM: Praat met barman, pak tankard, kijk naar drinks en praat weer met hem. Pak glass (=worm). Bind weer een string om de worm.
PALACE: Dubbelklik bag om leech eruit te halen. Geef leech aan guard. Pak brush uit badkuip. Loop naar rechts door naar de dungeon. Klik op skeleton en je hebt een bone. Gebruik de crank op het rack van Chucky en pak het "sword that goes ploink". Ga naar links en klik rechts van de cellen de worm (met string) op het holletje. Pak de rat, bekijk deze in de inventory en klik er nogmaals op. Hij is nu een Imp geworden.
ALLEY: Na animatie assassin: praat met alchemist. Pak de box als hij weg is en stop de Imp erin.
LIVERY STABLE: Doop brush in pot met soap en maak de bumper schoon. Kijk naar bumper en naar de number plate en de bumper sticker.
DRAGON SANCTUARY: Klik op gate. Klop op voordeur en praat met vrouw. Ga achterom (path) en pak leash en nail. Ga terug naar de voordeur, klop nogmaals en ga snel naar achteren als de vrouw de deur opent. Nu kun je de rosette pakken.
STREET: Gebruik bone op glue pot en pak dino.
INN: Geef bot met lijm aan het hondje, praat met de sailor en kijk naar zijn tattoo. Bestel melk bij de innkeeper en geef de melk aan de sailor. Praat weer met hem en je krijgt een fluitje.
UNSEEN UNIVERSITY: Wissel snake met staff van Windle Poons in dining room. Gebruik broom handle op butterfly net.
CITY GATE: Praat met "dwarf" over zwaard.

MINE: Geef sword aan dwarven smith (2x) en hij vraagt je om elderberry wine voor hem te halen.
DARK WOOD: Kijk naar potions in Nanny Ogg's huisje en praat met haar over flesje. Gebruik custard tart op Rincewind als ze klaar zit om te zoenen. Pak truth potion en klik op wool. Pak buiten de mallet van de wood pile. Hang rosette aan het schaap. Maak foto van schaap met de Impstamatic. Klik foto schaap op foto octopus.
EDGE OF WORLD: (animatie). Gebruik whistle op Rincewind. Praat met Polly. Klik op fireworks en steek firecracker aan met matches. Gooi brandende firecracker naar Polly. Vis Polly uit het water met het vlindernet. Stop hat met konijn in fork. Dubbelklik op chain of handkerchiefs. Pak glint van Turtle Shell en ga weer naar boven.
INN: Geef Polly aan sailor en dan whistle. Praat weer met hem.
WOODS: Geef appointment book aan barber.
STREET: Praat in barbershop met barber (nu tattoo artist).
SQUARE: Praat met starfish. Ga dan naar
ALLEY: Stop rubber belt in inventory Rincewind en ga naar de tower. Maak rubber belt vast aan tip van flagpole en al bungee jumpend pakt Rincewind de birthmark.
Ga beneden opnieuw op de tegel staan, nu met mes en gebruik dat op de ladder. De geschiedenis herhaalt zich. Praat met assassin.
BROKEN DRUM: Praat met barman. Gebruik nail op beam en dan foto van schaap op beam. Praat met Braggart en gooi truth potion in het bier. Geef tankard aan Braggart en je krijgt de lokatie van de Temple of Offler.

GORGE: Klik carpet op monk en ga rechts de tempel in. Pak bandana van hatstand. Dubbelklik leash op Luggage en blindfold op Rincewind. Doe het zand in Rincewind's pouch en verwissel deze met het Eye of Offler.

SQUARE: Ga naar stocks en knip met scissors een stuk staart van de ezel af (moustache).
INN: Ga naar binnen en kijk naar deur. Dan dubbelklik op deur om met Bogeyman te praten. Gebruik screwdriver op Bogeyman. Praat nog eens met hem en hij gaat naar de Broken Drum. Volg hem.
BROKEN DRUM: Ga door trapdoor. Vul tankard met elderberry wine. Stop deze in de inventaris van Rincewind, want anders drinkt Luggage onderweg de wijn op.
MINE: Geef elderberry wine aan de smit en geef hem het zwaard. Je hebt nu een "sword that goes ting" en daarmee de 6 voorwerpen om van Rincewind een hero te maken.

ACT IV

SQUARE: Pak key van Lady Ramkin.
DRAGON SANCTUARY: Open dragon cage met de sleutel, loop naar rechts en pak Mambo.
SQUARE: Gooi custard tart naar dragon en kijk naar de slotscène.

Jocelyn.

CHEATCODES HERETIC

Net als bij DOOM kun je ook bij HERETIC valsspelen. De codes intoetsen tijdens het spel. Na het intoetsen van het woord (zonder RETURN) verschijnt bovenin het scherm de betekenis van de code zodat je weet of deze geactiveerd is.

QUICKEN: God Mode (onzichtbaar).
RAMBO: Je hebt alle wapens (1-4 bij sharewareversie en 1-7 bij het komplete spel).
GIMMnn: Deze code geeft je voorwerpen. De eerste n vervangen door de letter a t/m j voor het voorwerp en de tweede n vervangen door het cijfer 1 t/m 9 voor het aantal.
SKEL: Alle sleutels.
KITTY: Je kunt door de muren lopen.
ENGAGEnn: Teleport. Eerste n episode (1-3) opgeven tweede n level (1-9) opgeven.
PONCE: 100% Health.
SHAZAM: POWER WEAPON. Leuk, wapens verdubbelen in kracht.
MASSACRE: Doodt alle monsters in een level.
COCKADOODLEDOO: Chickenmode.
TICKER: Activeert devparm mode.

MAGIC CARPET CHEATS

Voor je de cheats kunt gebruiken moet je eerst zorgen dat het tapijt stil hangt. Dan moet je de letter i intoetsen. Er verschijnt -links boven- een rode cursor. Type nu het woord RATTY in, gevolgd door return. Vanaf nu kun je de volgende cheats gebruiken:
ALT + F1: alle toverspreuken.
ALT + F2: snelheid opvoeren.
ALT + F6: genezen.
ALT + F7: Alle monsters weg.
SHIFT + C: naar volgende level.

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het BIJSLUITEN van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor software worden alleen geplaatst als het gaat om *ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!* Indien soft- of hardware verder is voorzien van verpakking, garantie, toebehoren e.d. is dit in de advertentie vermeld.

PC AANGEBODEN

CD-ROM/Windows 3.1: Grolier Multimedia Encyclopedia release 6 met handboek.
Press International. Eenvoudig DTP programma. Pagina-opmaak, tekstverwerking met spellingcontrole en woordafbreek, tekenpakket, fonts, cliparts, etc.
Asymetrix Presentation. Editor voor 'dia' presentaties met animaties.
Columbus (geschiedenis van scheepvaart en navigatie.
Radio Active. Muziekquiz, OEM versie.
3.5"/Windows: Aldus Photostyler 2.0 special edition (afgeslankte versie. Met complete documentatie).
CD-ROM/DOS: CD Games nr. 2, november 1994. 9 playable demo's en 30 shareware spellen waaronder 18 Epic titels.
Syndicate. OEM versie met volledige documentatie.
Alleen in één koop FL. 99,= inkl. portokosten.
Tel. 03200-47218. Redaktie Software Gids. Werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur.

486DLC33 (Cyrix) minitower, 4Mb., 100Mb. harddisk, 1Mb. SVGA, AdLib Gold 1000, 3.5"FDD, 14" SVGA kleurenmonitor, muis, muismat. FL. 1250,=. Bel Ting-Yi Kung 05210-18164.

Te koop of te ruil op CD-ROM: Colonization, Theme Park FL. 70,=, The Even More Incredible Machine, 7th Guest FL. 25,=. Op diskette: Great Naval Battles, Siege + Dogs of War, Eternam FL. 30,=. Excl. verzendkosten. Bel 03403-73923.

Op 3.5"HD te koop: Shadow Caster. Evt. ruilen tegen Strike Commander en Privateer CD. Tel. 01807-21067 na 17.00 uur.

Cannon Fodder 2 FL. 65,=. Cannon Fodder, Doom 2, Harpoon 2, Earth Siege, Armoured Fist FL. 50,= p.st. Master of Orion FL. 45,=. Strike Commander, Aces over Europe, Gateway 2 FL. 40,= p.st. Cyberia FL. 25,=. Tel. 05170-94352 na 19.00 uur.

Mega Doom CD-ROM 1, Laser Squad, Strike Squad, Kings Table: Legend of Ragnarok, Where in Space is Carmen Sandiego DeLuxe FL. 25,= p.st. CD: Megarace OEM, Iron Helix OEM FL. 35,= p.st. Wings of Glory FL. 89,=. Tel. 02152-52560.

CD-ROM: Discworld FL. 60,=, Hand of Fate, Bloodnet FL. 40,= p.st. Day of the Tentacle, Return to Zork, Outpost FL. 35,= p.st. King's Quest 6, Return to Ringworld, Jurassic Park FL. 30,= p.st. Shadow Lands, Spectre VR, Cyberplasm FL. 15,= p.st.
Diskette: Sam & Max, Return to Zork FL. 40,= p.st. Cyberrace, Indy 4 FL. 30,= p.st. Bel. 030-714658 (vraag naar Dirk).

B-17 Flying Fortress FL. 30,=, Indiana Jones Fate of Atlantis + hintboek FL. 30,=, History Line FL. 50,=, Dawn Patrol FL. 60,=. Verzendkosten ieder de helft. Tel. 04754-87296 na 17.00 uur, vragen naar John.

CD-ROM (org. verpakkingen en OEM versies): Return to Zork FL. 40,=, Terminator Rampage FL. 40,=, Inca FL. 40,=, Beneath a Steel Sky FL. 40,=, Iron Helix FL. 25,=, Laura Bow Dagger of Amon Ra FL. 25,=, Space Quest 4 FL. 25,=, Critical Path FL. 20,=, Quantum Gate FL. 20,=.
Op HD diskettes: Dune 2 (in originele verpakking) FL. 15,=, Het Luxe Myst Hintboek FL. 10,=.
Bij de meeste spellen krijg je als extra het officiële hintboek erbij!
Let op... alles in één koop FL. 195,=.
Bellen na 18.00 uur (ook in het weekend): 01736-96050 en vragen naar Rob.

Te koop op CD-ROM: Guilty FL. 100,=, Woodruff FL. 60,=.
Tel. 033-754062.

Te koop: Spaceward Ho! FL. 25,=, Warlords FL. 10,=, Warlords 2 FL. 60,=, X-Wing met Imperial Pursuit en B-Wing FL. 75,=.
CD-ROM's: Privateer FL. 50,=, Siege FL. 15,=, Rebel Assault FL. 50,=, Wing Commander 3 FL. 100,=, Elite 2 FL. 30,=.
Tevens diverse Amiga spellen tegen elk aannemelijk bod. Evt. ook ruilen tegen andere leuke spellen.
Tel. 04132-64779.

CD-ROM, FL. 35,= of FL. 25,=: G.Knight/op, Lost in Time, Protostar, Rebel Assault, Ringworld, UFO, Wolfpack, Lawnmowerman, 7th Guest, Man Enough en Mantis.
3.5", FL. 35,= of FL. 20,=: Chessmaster 3000, Civilization, Sam & Max, SimCity 2000, Doom, Spear of Destiny, Gunboat, Andretti, Sands of Fire, UMS 2 en Wolfenstein 3D.
5.25", FL. 15,=: Falcon AT, Gunship, Paris-Dakar en Test Drive 2.
Tel. 010-4103038.

Op diskette: 1942 Pacific Air War FL. 60,=, Great Naval Battles 2, Guadalcanal FL. 60,=. Tel. 04754-87296.

CD-ROM: Underworld 1+2 FL. 65,=, Media Share FL. 5,=, Sneak Peaks FL. 5,=,.
Diskette: Wizardry 5/6/7 FL. 50,=, Eye o/t Beholder 3 FL. 25,=, Space Quest 4 FL. 15,=. Bel. 033-756003 (Arjan).

CD-ROM: Little Big Adventure, PCA Tour Golf 486, UFO Enemy Unknown + Master of Orion FL. 50,= p.st. Terror from the Deep, Lords of the Realm, Battle Isle 2 FL. 40,= p.st. Pagan Ultima 7 + Speech Pack, Pizza Tycoon FL. 35,= p.st. Microsoft Golf Multi Media Edition OEM, Super Strike Eagle 3 OEM, TFX OEM, Reunion, Syndicate + American Revolt FL. 25,= p.st.
CD-ROM: Corel Draw 4.0 + handboek (Windows) FL. 125,=. OS/2 Warp + Bonus CD FL. 50,=.
3.5": Aldus Photo Styler 1.1 (Windows) FL. 175,=. MS-DOS 6.2 Engelse versie + handboek FL. 35,=.
3.5": Transport Tycoon, Microsoft Golf 2.0 new version FL. 40,= p.st. Crystal Caliburn Pinball (Windows), Lode Runner (Windows) FL. 35,= p.st. Panzer General FL. 30,=. Sim Farm, Monopoly (Windows), Stronghold FL. 25,= p.st. Domus Agenda voor Windows, Lemmings Gratis. Bel na 16.30 uur, vraag naar Aaltjan. Tel. 08380-50150.

Te koop op CD-ROM: Hell, Return to Zork, Dark Legions, The Horde FL. 30,= p.st. Dark Forces, Woodruff, Lost Eden FL. 60,= p.st. Alles incl. verzendkosten. Ruilen ook mogelijk. Bellen na 18.30 uur, vragen naar Harrie. Tel. 073-422986.

SoundBlaster 2.0 geluidskaart met SB software FL. 50,=. Bel 03420-17275.

Aangeboden op CD-ROM: Magic Carpet + Hidden Worlds FL. 45,=, Bioforge FL. 50,=, Space Quest 6 FL. 60,=, NBA Jam Live '95 FL. 60,=, Superkarts FL. 50,=, Full Throttle FL. 50,=. Tel. 015-612593 (Peter).

Te koop: Trump geluidskaart + software (Soundblaster PRO 2 met OPL3 chip compatible). FL. 150,=. Tel. 05423-86903 (Jos).

Te koop op disk: Elite 2 (Frontier), Lemmings, Indy 500, Ghenghis Khan, Imperium, Waterloo.
Op CD-ROM: Outpost.
Dit alles in één koop FL. 250,=. incl. verzendkosten. Bel. 085-612365 (Bart).

Te koop op CD-ROM: Dark Forces FL. 50,=, World Atlas FL. 25,=, Megarace FL. 19,=, Battle Isle 2 FL. 45,=, Subwar 2050 FL. 45,=, Space Sim (3.5") FL. 40,=, Aces over Europe FL. 25,=, Aegis FL. 35,=.
Op floppy: Stunt Island, Harrier FL. 30,= p.st. Bel 02503-32823.

Te koop op diskette: Amazon Guardians of Eden, Bards Tale Construction Set, Cadaver, Elvira

jump&run game, Elvira Mistress o/t Dark, Jaws of Cerberus, Escape from Hell, Ishar 2, Kings Quest 5, Lands of Lore, Laura Bow 2, Les Manley 1, Metal & Lace + upgrade, Rise o/t Dragon, Space Quest 4, Spellcasting 101, Spellcasting 201. Tel. 010-4790642 na 18.00 uur.

Sound Blaster 16APS inc. alle software, microfoon etc. FL. 169,=.
CD-ROM: Quantum Gate FL. 49,=, TFX FL. 39,=, Syndicate inc. American Revolt FL. 79,=, Maddog McCree FL. 25,=, Comanche Max Overkill FL. 69,=, Operation Desert Storm FL. 29,=, US Battle Tanks FL. 29,=, Earth Siege FL. 69,=, Fleet Defender Gold FL. 79,=, Strike Commander incl. Speech Pack en Tactical Operations FL. 69,=.
3.5": Pacific Strike + Speech Pack FL. 119,=, Works for Windows FL. 59,=. Tel. 073-135808 (Marco).

80486SX25Mhz., 4Mb., 105Mb. harddisk, SVGA videokaart, keyboard, 3.5" diskdrive, Logitech muis, joystick, 14" SVGA monitor, veel software. Prijs FL. 750,=. Tel. 08306-22338 (vraag naar Chris).

AMIGA AANGEBODEN

Amiga 500, monitor, joystick, extra 3.5" diskdrive, 1Mb. uitbreiding, muismat, veel boeken, 120 lege diskettes voor FL. 625,=. Tel. 02502-45576.

Amiga 500 met 1Mb. geheugen, MIDI interface en muis. Vraagprijs FL. 275,=. Tel. 072-125067.

NINTENDO AANGEBODEN

Te koop voor SUPER NINTENDO: Star Wars FL. 60,=, Cool World (USA) FL. 50,=, Rock 'n Roll Racing FL. 100,=, Art of Fighting FL. 100,=, Mortal Kombat 2 FL. 150,=, Mario Paint FL. 100,=.
Tevens te koop: NES + 13 spellen (met doosjes en handleiding) + Game Genie voor FL. 800,=.
Te koop voor Gameboy: Zelda FL. 50,=, Tiny Toons 2 FL. 50,=.
Tel. 05202-20758.

SEGA AANGEBODEN

SEGA MEGADRIVE 16-bit met 2 joysticks + Sonic 1,2,3 + B.O.B. + Aladdin + Jurassic Park + Streetfighter 2 + Dragon's Revenge (pinball) + Atomic Runner + Super Thunder Blade + Mortal Kombat. Voor maar FL. 350,=. Losse games worden niet verkocht! Tel. 033-753929 na 18.00 uur.

Sega Game Gear met batterypack en Choplifter 3, 6in1, Wonder Boy en Double Dragon samen FL. 139,=. Tel. 073-135808 (Marco).

AMIGA GEVRAAGD

Ik ben wanhopig op zoek naar het **Amiga** programma Bard's Tale Construction Set. Ik ben bereid voor dit programma een goede prijs te betalen. Ben je in het bezit van dit pakket of heb je een ander goed RPG-ontwerpprogramma voor de Amiga, bel me dan als je er afstand van wilt doen.
Manuel Regien, Dingspil 62, 9481 GK Vries. Tel. 05921-42932 na 18.00 uur.

PC RUILEN

CD-ROM ruilen: Mijn Wing Commander Privateer of Syndicate Plus tegen jouw Reunion of een andere leuke CD-ROM. Bel Ting-Yi Kung 05210-18164.

F-14 Gold CD te ruil tegen Transport Tycoon CD, Terror of the Deep CD of UFO Enemy Unknown CD. Tel. 02155-17098, vraag naar Stijn.

CD-ROM: mijn Battle Isle 2 + update 1.0.5 tegen jouw NHL Hockey '95 CD of Hardball 4.
Diskette: mijn Wing Commander 2 tegen jouw Desert Strike CD. Mijn Wing Commander Academy tegen jouw Sabre Team CD of World Cup Year '94. Mijn Fifa International Soccer tegen jouw Wing Commander Armada CD of Transport Tycoon.
Bellen (tussen 16.30 en 21.00 uur): 01620-52715 (Dennis) of schrijven naar D. Simons, Marselaar 32, 4907 LG Oosterhout.

Te ruil gevraagd (of te koop tegen schappelijke prijs): Silent Service 2, Aces of the Deep, World War 2 Battles o/t South Pacific, Stunt Island.
Te ruil aangeboden: History Line 1914-1918, B.A.T. 2, Pirates! Gold. Alles op 3.5" en compleet met originele handleiding. Tel. 030-897013 (Jos).

Aangeboden op CD-ROM: Build & Race Motorstars, Earth Siege OEM, Hellcab OEM, Iron Helix OEM, Return to Zork, Rise of the Robots OEM, The CHAOS Continuum OEM, The Horde MPEG versie, 5 ft 10 pack 1.
Ik zoek, alleen op CD-ROM: US Navy Fighters, Creature Shock, Dark Forces, Cyberia, Commander Blood en andere recente CD-ROM spellen. Bel 05920-52158 en vraag naar Robert. Vanwege de zeer hoge prijs van MPEG spellen wil ik voor The Horde 2 spellen terug.

CD-ROM: Railroad Tycoon, Heretic, Empire Deluxe Master Edition.
3.5": Lords o/t Realm, Colonization, V for Victory Utah Beach, High Command, SWOTL + datadisk P-38, Armoured Fist.
De CD-ROM spellen kosten FL. 30,= p.st. en de spellen op diskette FL. 45,= p.st. Inkl. verzendkosten.
Ik zoek: Iron Cross, The Blue & The Gray, Harpoon 2, V for Victory deel 3 en 4, Transport Tycoon en Railroad Deluxe.
Tel. 03412-62741.

Te ruil op disk: Laser Squad, Great Naval Battles 2.
Op CD-ROM: CITY 2000, 7th Guest, Gabriel Knight, Multimedia Encyclopedie. Ruilen tegen spellen als Might & Magic 4/5, Warcraft, Ultima 8, World Cup Year '94. Diskversie of OEM geen bezwaar. Alles is ook te koop. Tevens gevraagd: PC-Review nr. 31 mei 1994. Bel 080-551338 tussen 19.00 en 20.00 uur en vraag naar Huub.

Ruilen: King's Quest VII (CD-ROM met Nederlandse handleiding) tegen Legend of Kyrandia 3, Phantasmagoria, Last Dynasty, Space Quest VI of ander recent CD-ROM adventure. Tevens te ruil: Sierra Demo CD (400Mb!) in originele verpakking tegen recente shareware-CD. Tel. 0546-573595, bgg 013-683730 (vragen naar Arjan Dasselaar).

Ik heb te ruil: Colonization, Descent, Doom 2, FIFA Int. Soccer, SimCity 2000, Flightsimulator 5, Ultima 7 Serpent Island, Larry 3. Dit alles op 3.5".
Ik zoek: Discworld, Ishar 3 en Space Quest 5 op 3.5" of CD-ROM (geen OEM!). Tel. 02522-15141, vraag naar Jelle of Jeroen.

CD-ROM: Quantum Gate, TFX, Syndicate inc. American Revolt, Maddog McCree, Comanche Max Overkill, Operation Desert Storm, US Battle Tanks, Earth Siege, Fleet Defender Gold, Strike Commander.
3.5": Pacific Strike + Speech Pack. Ruilen tegen arcade of action/flightsim. Ik zoek o.a. Novastorm, Panzer General, 1942 PAW Gold, Aces o/t Deep. Alleen tegen recente CD-ROM's, geen OEM! Tel. 073-135808 (Marco).

Mijn Critical Path, Mantis, Megarace (OEM), Media Share 4 t/m 6 tegen jouw Woodruff, Litil Divil, Rise o/t Triad, Theme Park of Mortal Kombat 2. Aangeboden spellen evt. ook te koop. Ragnar Arends, tel. 08811-65591.

Aangeboden: CD-ROM Outpost (de goede versie, OEM), CD-ROM Battles of Time.
3.5": Ultima Underworld 1.
Gevraagd: The Settlers, Lords o/t Realm of ander leuk spel. Geen flightsim of vechtspel. Tel. 04920-11349.

DIVERSEN

Kontakt gezocht met PC/CD-ROM gebruikers. Tel. 074-773880 (Peter).

HELP!!

Wie heeft tips en/of oplossingen voor het spel Perihelion voor de **Amiga?** Ik weet namelijk niet wat ik tegen de vrouw met het kind moet zeggen. M.a.w. ik kom de stad niet uit. Wie helpt?
Manuel Regien, Dingspil 62, 9481 GK Vries. Tel. 05921-42932 na 18.00 uur.

ADVERTEERDERSINDEX

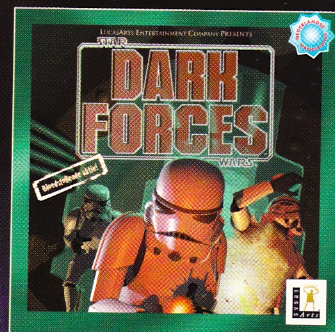
SOFTGOLD•ART



Waarom wij zo succesvol zijn...

Bloedstollende aktie!





...dat is toch duidelijk!

UNIEKE CD-ROM'S ƒ 79,95 per stuk incl. BTW



HomeSoft *Thuis op uw Computer*



Küppersweg 63 • 2031 EB Haarlem • Tel. 023-311241 • Fax 023-318488

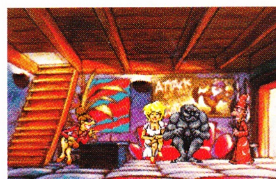
Bel voor uw dichtstbijzijnde geautoriseerde dealer.

SCHIJFWERELD?

Een wereldschijf!



UNIEKE CD-ROM
ƒ 99,95
incl. BTW







Met de stemmen van Eric Idle *(Monty Python)* en Tony Robinson *(Blackadder)*

ENGELSTALIGE MULTIMEDIA CD-ROM VOOR PC

– NEDERLANDSE HANDLEIDING –



HomeSoft *Thuis op uw Computer*

Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem • Tel. 023-311241 • Fax: 023-318488

Verkrijgbaar bij de betere boekhandel, computerzaak en warenhuis